게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

신세대 게임챔프

더 슈퍼패미컴 비프 메가드라이브 기사 특약

'93 12

지면40P 대폭증면

11월 5일 발행
창간1주년 특대호

특보/
1「한국 프로야구」게임 일본에서 제작 등장!
2「로맨싱 사가 2」! 12월 10일 발매일 결정!

긴급속보/ 1 드래곤 퀘스트 Ⅰ, Ⅱ. 12월 18일에 마침내 등장!
2 드래곤볼Z 초무투전2, 쇼킹 정보 공개!

특집/「게임챔프」의 모든것을 공개합니다

스페셜 금단의 비법/「톨네코의 대모험」「성검전설2」

홍미기획/ 신세대들의 가을바람, 패션바람

충격속보/
「용호의 권」 수퍼 알라딘으로 이식 결정!

기획정보/ 메가드라이브 신모델 전격 등장

스페셜 커밍순/ 가이아 환상기, 화이어 엠블렘, 아랑전설2, 이스4 록맨 X

이것이 알고싶다/ 액션게임과 청소년 정서의 함수관계

CD롬 정보국/ 알스란 전기, 베이

전문점 탐방/ 부산지역 게임 매장 전격 탐방

특별부록

1 본격 게임만화「폭소시화 2」 전격 연재

2 초호화「아랑전설 2」'94년판 캘린더

3 롯데월드 어드벤처 특별 우대권

4 완전공략집 란마 1/2, 에스트폴리스, 톨네코의 대모험, 3×3 아이즈, 샤이닝포스2, 록맨6, 아랑전설2, 아랑전설 스페셜, 삼국지, 대항해시대 2

독점공략!
란마1/2
록맨6

Romancing Sa·Ga 2

더 슈퍼패미컴 비프 메가드라이브 기사특약

최고의 매머드 매장이라고 자부하는

부산 홈게임 프라자

국내 독점계약 전국 취급점 모집〈1세트 소비자가격 ₩25,000〉

CD알라딘보이

슈퍼 컴보이

CD듀오

네오지오

동서 게임채널

SKC

쌍용

금성

◆홈게임의 장점

- 모든 게임의 주변기기 항상 다량구비
- 각종 게임기의 확실한 A/S 자체 A/S실 운영
- 백화점식, 매머드 매장
- 각종 PC 〈공 게임디스켓〉 신종다량구비

■구좌 번호 (예금주 : 고덕용)

- 조흥은행 : 403-04-156927
- 농협 : 905-02-154662
- 외환은행 : 132-19-19855-2

■약도

■주소 : 부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL : (051) 645-2158/9
■FAX : 647-1778

전·하·는 / 나·의·마·음!

▶에러없는 나의 친구-
SKC플로피디스크

SKC
FORMATTED
MF 2HD
HD
INDEX
To 혜수.

SKC 플로피디스크

■ 소비자상담실 : (02) 753-1075, (0417) 568-4221

SUNKYONG

삼성 게임소프트웨어
16비트 수퍼알라딘보이용
STREET FIGHTER II
PLUS
게임문의 전화서비스
게임진행시 모르는 것이 있을땐
토요일 오후 2시에서 5시 사이에
☎707-1448로 문의하세요 ///

이제, 메가급의 전투가 시작됐다!

24메가의 대박력!

끊임없는 폭발적인 인기로 도디어 수퍼알라딘보이에도 스트리트파이터가 등장했다!!

- 파이팅패드 6B도 대응가능! 6버튼으로 조작하여 더욱 실감나는 격투게임의 세계를 맛볼 수 있다.
- 사천왕을 플레이어로 조작가능! 지금까지는 조작이 불가능했던 사천왕을 맘대로 조작할 수 있다.

스트리트파이터 2 플러스

■1~2인용 격투액션게임

- 각 캐릭터들의 필살기가 파워업! 24메가 대용량으로 실현된 더욱 격렬해진 각 캐릭터들의 필살기
- 같은 캐릭터끼리의 대전도 OK! 동시에 같은 캐릭터를 선정하여 겨뤄볼 수도 있게 되었다.

16비트
수퍼알라딘보이

•SPC-201R : 149,000원

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

■국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
■HE영업부 513-1670~4

알라딘보이 총판점

■서울 ●(주)하이콤 : 703-5004
●(주)씨에코 : 715-3131
●호키포키 : 716-8808
●게임랜드 : 712-3682

■서울 ●게임라인 : 713-7033
■부산 ●(주)광복 : 245-0136
●홈게임프라자 : 645-2158
■대구 ●(주)게임유통 : 754-8051

■대전 ●태원상사 : 252-1309
■마산 ●컴퓨터테크 : 97-9881
■광주 ●광주콤 : 228-6652
■제주 ●게임토피아 : 58-0815

기술의 힘으로 세계와 겨루는

전설이 되어버린 빛의 군대 「샤이닝포스」가 다시 나타난다!

RPG게임팬의 열광적인 기대와 관심속에 서서히 모습을 드러낸
샤이닝포스 시리즈 최신작-「샤이닝포스 2」!

■ 1인용 RPG게임

1년전에 발매되어 꾸준한 인기를 누려온 샤이닝포스에 이어
16메가의 대용량으로 새로이 태어난 「샤이닝포스2」
기대해주십시오!

게임문의 전화서비스

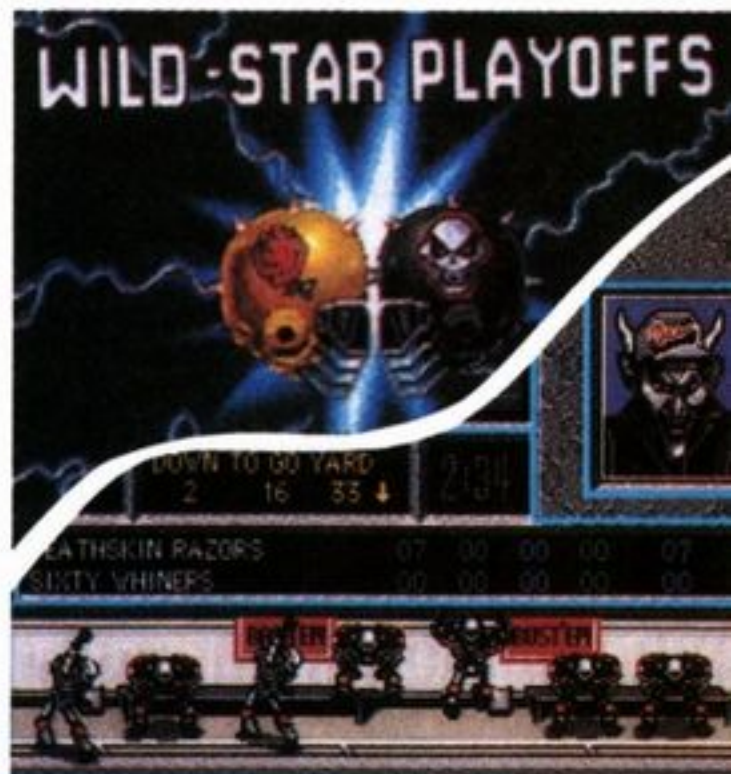
게임진행시 모르는 것이 있을땐
토요일 오후 2시에서 5시 사이에
☎707-1448로 문의하세요.!!!

울퉁불퉁 뮤탄트들이 펼치는 풋볼의 세계!

경기규칙도 없고 오로지 살아남기 위해 싸우는 잔인한 풋볼게임이 드디어 시작됐다. 최후의 싸움 『뮤탄트볼』에 도전하기 위해 은하계 최강자들은 오늘도 풋볼의 세계에 뛰어들었다!

특이한 형태의 19종류의 경기장이 무대!

암석이 군데군데 튀어나온 암석혹성, 얼음으로 만들어 얼음혹성 등 특이하게 생긴 19개의 경기장을 무대로 차례차례 펼쳐나가는 풋볼게임.
과연 승자는 누구에게로……?

■1~2인용 스포츠게임

죠단 대 버드 농구

덩크슛천재 「마이클 · 죠단」과
점프슛천재 「래리 · 버드」의 1대1 한판승부!

시카고 불스의 방어력 No. 1 "마이클"과 보스톤 셀틱스의 공격력 No. 1 "래리", 이 두사람이 하프코트를 이용한 1대1의 농구게임 「ONE ON ONE」에서 맞섰다! NBA 최고 인기스타－최강의 두 선수가 펼쳐보이는 박진감 넘치는 농구의 세계를 직접 느껴보시기 바랍니다!

■1~2인용 스포츠게임

캡틴 아메리카

캡틴 아메리카와 정의의 어벤져들－
악의 무리를 소탕하기 위해 총 출동했다!

만화영화로 널리 알려진 캡틴 아메리카 4총사가 정의를 실현시키기 위해 또다시 뭉쳐 수퍼알라딘보이에 등장했다!
세계정복을 꿈꾸는 사악한 레드스컬 일당을 쳐부수기 위해 지구구조 작전에 나서게 되었는데…
용감히 싸워라, 슈퍼영웅들이여!

■1~2인용 액션게임

긴급뉴스, 긴급뉴스－－!
지금 거대한 몬스터들이 도시로 몰려오고 있다! 빨리 대피하라!

괴물들의 난투극으로 폐허가 되어버린 도시를 구해내기 위한 필사의 결투－
최고의 왕중왕－몬스터의 왕을 빨리 가려내어 더이상의 파괴는 막아야 한다!
그것만이 우리의 도시를 구해내는 유일한 길이다－시간이 얼마 남지 않았다! 서둘러라!

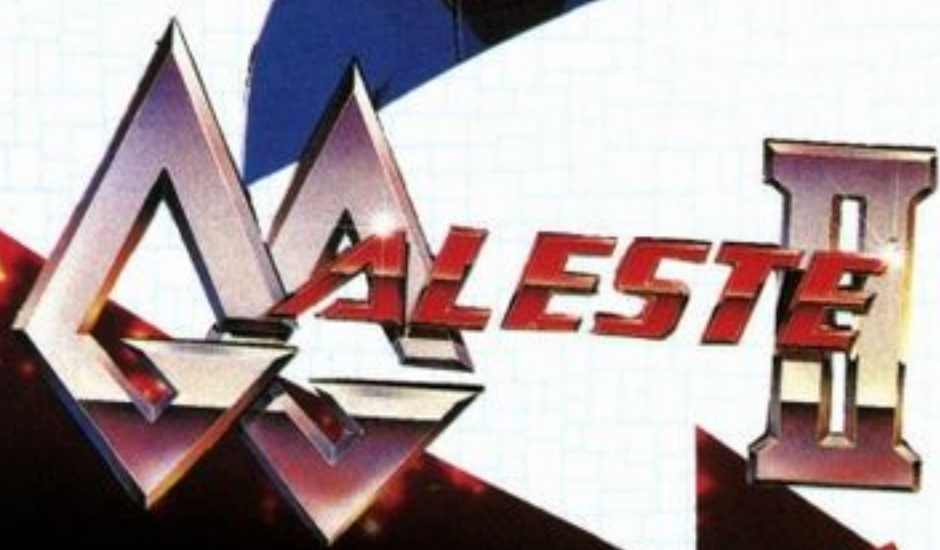
■1~2인용 액션게임

휴대용 핸디알라딘보이용

알레스테2

슈팅게임팬의 끊임없는 기대에 부응하여 새로이 탄생한 "알레스테" 시리즈 최신작!

핸디알라딘보이 사상 최속으로 전진하여 최강의 거력을 보이는 진행형 슈팅 게임. 다채로운 보조병기와 수많은 적병기, 유사 3D시스템에서 행해지는 훈련용 시뮬레이터 등 새로운 형태의 슈팅게임세계로 여러분을 초대합니다!!!

■ 1인용 슈팅게임

쥬라기공원

1억 4천만년전 쥬라기시대의 공룡이 되살아나 핸디알라딘보이에 등장! 긴급사태 발생!

■ 1인용 액션게임

컴퓨터 관리체제의 붕괴로 공포의 도가니로 빠져버린 쥬라기 공원–
약육강식의 원리만이 통용되는 세계–
이제, 쥬라기 공원을 만나보자!

핸디알라딘보이(휴대용)
•SPC-150V : 198,000원

■ 국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지 거평빌딩 B동
■ HE영업부 513-1670~4

알라딘보이 총판점

■ 서울 ● (주)하이콤 : 703-5004
● (주)씨에코 : 715-3131
● 호키포키 : 716-8808
● 게임랜드 : 712-3682
● 슈퍼게임 : 716-1936

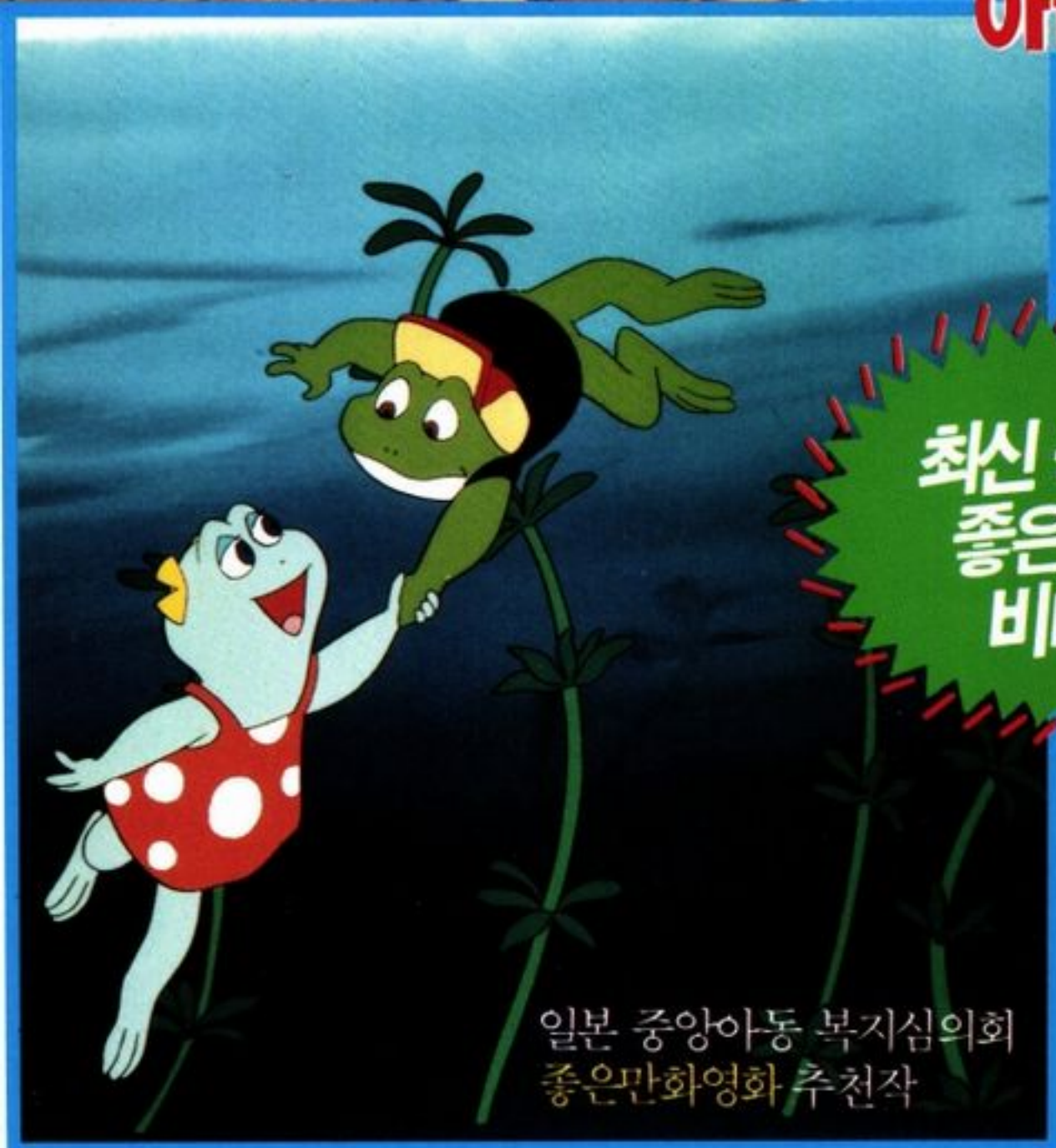
■ 서울 ● 게임라인 : 713-7033
■ 부산 ● (주)광복 : 245-0136
● 홈게임프라자 : 645-2158
■ 대구 ● (주)게임유통 : 754-8051
● 대구게임랜드 : 421-5234

■ 대전 ● 태원상사 : 252-1309
■ 마산 ● 컴퓨터테크 : 97-9881
■ 광주 ● 광주콤 : 228-6652
■ 제주 ● 게임토피아 : 58-0815

기술의 힘으로 세계와 겨루는

삼성전자

"전자마법과 전자검의
불꽃튀는 한판승부!"
제1부 용사탄생의 장
GAIARTH
제2부 정의 부활의 장
제3부 지구 수호의 장
최신극장용
공상과학만화비디오
총3부작
전자검의 힘이여,
세상의 악을 멸하라!!
미래용사
가이아스
제작자 상호 : (주)은하프로덕션 (문화부등록 제134호)

하늘을 날고 싶은
별난개구리 분나의 모험!!
분나의 모험
무서운 뱀이랑 사나운 들쥐랑……
아슬아슬 분나의 모험이 시작된다!
어두운 곳에 희망과 사랑을
주는 꽃의천사 티스토!!
Tistou
les pouces verts
최신 극장용
좋은만화
비디오
일본 중앙아동 복지심의회
좋은만화영화 추천작
티스토의 초록엄지는 요술손가락!
손이 닿았다 하면
곱고 예쁜꽃들이 활짝피지요.
꽃의천사
Tistou
les pouces verts
티스토
프랑스 아동문학가
모리스드륜의 원작소설 만화영화화
통키 홈 비디오
재미있는 만화영화만을 공급하는 통키 홈 비디오
가까운 비디오 가게에서 찾으세요.

불독소프트
BULLDOG SOFTWARE
■최신종 S/W와의 가장 ■른 만남■
★소비자에게는 기쁨과 만족을, 업자(딜러)에게는 메리트를!
幽☆遊☆白書
유유백서
技
霊
■주소 : 서울·용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 107호
■TEL : 703-0043 ■FAX : 717-7045

그래도 선택은,
란·마·1/2
이야~호 너무 너무 재밌다!!
진가를 보이는 만화영화!!
재치와 폭소를
태풍처럼 만나게 하는 란마 1/2
말도 많고, 탈(?)도 많지만,
그래도란마는 란마
이 멋진 요가와 나의분신인 꾸꾸는 가까운 비디오 가게에 있을껄!!
이봐! 요가 나좀 살려줘!! 난 그냥 여자인게 좋단 말이야!
란마만 매스컴 탄다고
화가난 요가.
이번에는 기필코 잡지에라도
한번 사실려 보겠다는
굳은 결심이 얼굴에 가득한
그래!
란마만 주인공이냐⁈
요가 너도 주인공이다.
예쁘게, 아니지 · · ·
멋있게 내 줄테니
폼이나 잘 잡아라.
만화영화 전문제작사
대영팬더
제작, 배급: (주)명보시네마, 문화부등록 제132호

"영어 공부는 인내와 끈기가 필요하다?" 이제부터는 그 고정관념이 사라집니다!

일단 화면이 나오기만 하면 도저히 멈출 수 없는 흥미로움! 나의 발음을 녹음해서 미국인의 발음과 비교해 보기도 하고, 저자 오성식의 친절한 해설을 듣기도 하고, 단원이 끝나거나 시험성적이 좋으면 재미있는 보너스가 기다리고있고, 모르는 단어는 버튼만 누르면 척척 나오니까 사전도 필요없고, 우리와 다른 미국식 사고방식을 설명해주고…. 끈기와 인내가 필요한 기존의 영어회화 교재와는 달리 쉽고 흥미롭게 반복학습을 하는 동안 어느새 귀가 열리고, 말문이 트여 스스로도 깜짝 놀라게 됩니다.

오성식 생활영어 SOS 멀티미디어
CD-ROM IBM VERSION TITLE

■제품구성
- PART 1, PART 2(각 CD-ROM 각 1장)
- 사용자 매뉴얼 1권

■하드웨어 환경
- IBM 호환 386 SX급 이상 PC, 칼라모니터
- IBM용 CD-ROM 드라이브
- 한글 윈도우 3.1에서 사용가능한 사운드 카드
- 한글 윈도우 3.1(또는 영문 윈도우 3.1과 시스템 한글지원 S/W)
- 기본 메모리 4MB 이상
- 마우스, 스피커, 마이크

■소비자 가격
PART 1, PART 2 각 132,000원(VAT 포함)

영어합습과 컴퓨터의 조기교육— 동아 프렌드가 쉽고 재미있게 이끌어 갑니다.

우리들의 아빠, 엄마와도 친구였던 동아출판사 — 그동안의 오랜 경험과 전문 교수님들의 연구자료를 토대로 여러분의 새친구 — 동아 프렌드를 탄생시켰습니다. 동아프렌드를 만나보세요.
말하는 컴퓨터와 함께하는 쉽고도 재미있는 영어학습 — 동아프렌드는 여러분의 가장 친한 친구가 될 것입니다.

동아프렌드는 이렇게 구성되었습니다.
- ■휴대용 고급가방
- ■12장의 컬러 디스켓(360KB×12)
- ■음성지원 장치(스피커, D/A 컨버터)
- ■사용 안내책자와 펜맨십을 겸한 부교재 1권

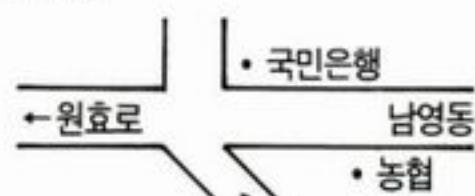
소프트웨어는 부모님들의 지대한 관심과 선택이 매우 중요합니다! 금번 저희 게임왕자에서는 (주)동아패밀리에서 공급하는 모든 소프트웨어의 총판권을 획득하여 교육용 소프트웨어를 공급하게 되었습니다. 전국에 계신 게임매장과 소프트웨어에 관심이 있는 모든 분들의 취급점을 모집합니다. 여러분의 많은 관심과 성원을 부탁드립니다. 아울러 교육용 소프트웨어(CD-ROM)의 오락용 CD-ROM도 개발, 혹은 구입 공급하여 드릴것을 약속드립니다.

(주)동아패밀리 총판(소프트웨어) 전화 : 706—9097 FAX : 706—9098 "전국 통신판매 실시"

■회원께 드리는 특전
- 게임팩 5회 구입시 무상교환. 30회 교환시 팩1개 증정
- 모든 제품을 저렴한 가격으로 구입하실 수 있습니다.

1. 슈퍼 스코프
2. 옴니TV링크
3. 노래방게임기 대우전자
4. PC엔진터보스틱 NEC
5. 개미나라
6. 음악테잎
7. IBM-PC
8. 중고 게임기 고가 매입 및 판매
9. 네오지오 사무라이 쇼다운 고가매입

「개업상담환영」

- ■주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 40—969(용산 관광터미널 2층 11호)
- ■문의전화 : 706—9097~8
- ■약도

■구좌번호 : 예금주(안상훈)
- 국민은행 : 015—01—0613—272
- 조흥은행 : 952—01—001190
- 외환은행 : 209—18—03614—9

* 지하철 1호선 용산역에서나 지하철 4호선 신용산역에서 하차, 구름다리를 건너서 용산전자상가 쪽으로 오시면 관광터미널 2층 11호에 게임왕자가 있습니다.

■게임왕자 전국체인점■
- 상일동 426—4199
- 응암동 373—3096
- 수유리 998—6175
- 신세대 337—2369
- 북가좌동 359—0198
- 부천게임천국 511—1285
- 분당 701—1533
- 게임나라 309—0423
- 봉천동 874—5406
- 안산 85—4211
- 잠원동 593—7126
- 방학동 421—3925

회원모집중(회원가입시 사은품 증정 : 12월호 게임챔프 기재)

애니토피아
판매원
애니토피아
제작사 월드프로덕선 문체부 등록 제97호
야구의 풍운아!
내일을 향해 던져라!
거친 파도를 헤치고 떠오르는 나의 마구를 받아라!
나는 방망이를 무서워하지 않는다.
비디오 출시
지금 가까운 비디오 가게를 찾으세요!
내일은 야구왕
4번타자
왕종훈
왕종훈의 최초 공개!
• 이름 : 왕종훈
• 소속 : 거인팀
• 나이 : 19세
• 키 : 165cm
• 성격 : 명랑하지만 집념이 강하다.
• 특기 : 야구밖에 모르는 천재 야구왕.
투수면 투수 타자면 타자
다재다능의 소유자
• 희망사항 : 세계 제 1인자(모든것 다~)

피구왕 통키를 부르며

노래도 부르고 게임도 즐긴다 — **대우 패밀리 노래방**

만화 주인공을 노래로 만난다!

이제 게임만 되는 단순한 게임기는 게임기가 아니다! 대우 패밀리 노래방은 게임은 물론, 노래까지 즐길 수 있는 새로운 오락기입니다. 이제 친구들과 신나게 만화주제가를 불러보세요.

환상적 게임의 세계를 경험한다!

슈퍼마리오에서 드래곤볼까지 — 대우 패밀리 노래방은 간단한 게임팩 교환만으로 많은 게임을 짜릿하게 경험할 수 있습니다. 이제, 환상적 게임의 세계를 대우 패밀리 노래방으로 경험하세요.

■ HEA-03
₩148,000(권장소비자가격)
제조원 — 다우정보시스템
판매원 — 대우전자

온가족이 함께, 신나는 노래잔치!

1. **게임도 가능한 노래방** 팩만 간단히 교환하면 게임도, 노래도 즐길 수 있어요.
2. **아빠와 함께 노래대결을** 노래점수가 화면에 표시되니까 노래가 더욱 신나요.
3. **음도 빠르기도 내맘대로** 조절기를 이용해 반주음의 높이와 빠르기를 조정하세요.
4. **노래도 차례차례** 최고 5곡까지 예약이 가능, 순서대로 부르세요.
5. **목소리 보다 마이크 덕택** 다이나믹형 고급 마이크로 최고의 음질을 즐기세요.
6. **항상 새롭게** 팩만 교환해주면 항상 새로운 노래를 즐길 수 있어요.

*새로운 노래팩은 가까운 대우전자 대리점이나 게임기를 구입한 곳에서 구입할 수 있습니다.

편리하게, 간단하게, 더욱신나게!

경제성 패밀리 한대면 노래방에서 게임기까지 척척— 남은 돈은 저축하세요.

편리성 불필요한 조작없이 팩만 갈아 끼우면 누구나 쉽게 사용할 수 있습니다.

간편성 크기가 작고 가벼워서 휴대가 간편하니까 어디서나 신나게!

대우 패밀리 노래방

■ 소비자상담실 : 360-8282, 080-023-8254(클로버서비스 —수신자 요금부담)

게임엔진 탄생 2주년

기간/ '93. 9. 27 月 ▶ '93. 12. 31 金

군 디자인마크,
큐마크, 전자파 장해 검정 마크 획득

상품 1

▲ **컴퓨터 16비트** : 1명

상품 2

▲ **TV 20인치** : 3명

상품 3

▲ **자전거** : 30명

상품 4

▲ **롤라스케이트** : 50명

상품 5

▲ **종이카드** : 1,000명

■ **구입문의** 전국유명백화점, 쇼핑센타, 가전대리점, 게임기취급점

소비자보호
- 본부 : (02)705-0715
- 서울지역 : 용산(02)705-0716~7, 청계(02)271-0807
  상계(02)935-9788
- 부산지역 : 부전(051)805-8968

제품
- 서울 세운상가 : 수인상가(02)271-0807, 만물컴퓨터 : (02)237-4534
- 서울용산상가 : 태경테크(02)716-5408,
- 부산 : 태원상사(051)805-8968

게임엔진은 좋은 자재와 첨단기술, 그리고 코스모테크의 정성으로 만들어 집니다.
Game Engine
은 (주)코스모테크의 상표입니다.
8BIT 훼밀리게임기
게임엔진
Game Engine
VIDEO GAME COMPUTER SYSTEM
POWER OFF BEFORE REMOVE OR INSERT CARTRIDGE
COSMO TECH
Game Engine
VIDEO GAME COMPUTER SYSTEM
POWER
EJECT
RESET
COSMO TECH
Game Engine
SELECT
START
COSMO TECH
Game Engine
●가격혁신
●선명한 그래픽
●뛰어난 효과음
●100% 품질보증과 평생 A/S
●세련된 인체 공학적 디자인
(주)코스모테크의 게임엔진은 여러분의 그동안의 사랑에 보답하고자 탄생 2주년 사은대축제를 마련하였습니다.
▼ 응모요령
게임엔진 사용설명서의 우측하단에는 게임엔진 로고가 있습니다.
이와 같은 게임엔진 로고를 예쁘게 오려서 관제엽서에 붙여 (주)코스모테크로 보내주세요. 멋진 선물을 받을 수 있는 행운이 기다립니다.
▼ 추첨방법 및 발표
추첨은 1994년 1월 12일(수) 당사에서 경찰관 입회 하에 공정하게 이루어집니다. 그리고 94년 '월간챔프'와 'SUPER GAME' 2월호에 당첨자 발표가 있습니다.

KOEI
BISCO
장대한 사나이의 드라마!
숨 쉴틈 없는 계략과 음모!
신들의 재미를 훔친 시뮬레이션게임의 원조!
역사 대 서사시!
삼국지 Ⅱ
한글판
삼국지 Ⅱ
12月 발매 예정
력점 모집
고에이 게임 S/W 판매
협력점을 모집합니다.
직판 사업부 : (02) 553-3818

구식게임기는 가라! 꿈꾸던 게임기가 나타났다!

첨단기능의 슈퍼콤 X-1600과 함께 더 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1. **42게임 내장** : 게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.
2. **무선리모콘** : 리모콘이라 멀리서도 요리조리 조종할 수 있어 편리해요.
3. **RF 자동스위치** : 인공지능의 RF자동 스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.
4. **스테레오 사운드** : 생생하고 박진감 넘치는 입체음향으로 즐길 수 있어요.
5. **원터치 수납방식** : 한번만 눌러주면 조이패드를 편리하게 본체에 넣고 빼서 사용할 수 있어요.
6. **AV코드방식** : 영상과 음향을 분리할 수 있는 전용코드가 있어서 더욱 선명한 영상과 음향을 즐길 수 있어요.
7. **전자파장해(EMI) 방지** : 우리 몸에 해로운 전자파를 자동으로 막아주어 게임을 오래 즐길 수 있어요.
8. **GD마크획득** : 디자인이 우수한 제품에 부여되는 GD마크를 획득한 좋은 제품이예요.

— 게임챔프 첫돌을 맞으며 —

“게임의 일본 종속화 좌시하지 않을터”

「게임챔프」가 탄생한지 벌써 1년이 되었습니다.

챔프가 ‘게임한국 건설’을 외치며 매진해온지 엊그제 같은데 눈깜짝할 사이에 1년이라는 시간이 지나가 버렸습니다.

지난 1년 동안은 「게임챔프」가 있음으로서 국내 게임산업은 과거, 같은 기간에 비해 발전속도가 훨씬 빠르지 않았었나 생각해 봅니다.

「게임챔프」가 빠른 일본의 게임정보를 전함으로써 국내 게임 메이커들도 구태의연한 영업방식에서 벗어나 일본과 게임소프트 「동시발매」를 추진하게 되었으며 일본의 존경받는 게임개발자들과 업체들을 집중 소개, 게임의 한글화 노력과 정부와 일부 매스컴의 그릇된 시각을 긍정적인 인식으로 돌려 놓는데 많은 이바지를 했습니다.

아울러 저희는 기존 게임지들의 구태의연한 제작방식에서 벗어나 독특하고 개성적인 게임지를 만드려고 부단한 노력을 기울여 왔습니다.

또 다양한 이벤트를 통한 게임한국의 분위기를 조성코자 「제 1회 게임 시나리오 공모전」, 「예쁜 엽서 전시회」, 「어린이날 맞이 게임 경진대회」, 「게임 미니소설 공모전」, 「게임만화 공모전」, 「대전 엑스포 방문단 모집」 등 기존의 타 게임지가 못해왔던 새로운 영역을 개척해보려고 노력했습니다.

그 결과 이제는 국내 전문잡지 사상 가장 빨리 성장했고 국내 게임지 중에서 발행, 판매부수 면에서 최고인 잡지가 되었습니다. 이 모든 것이 저희 「게임챔프」를 아껴주시는 독자들의 애정어린 응답 덕분이라 생각합니다.

현재 「게임챔프」가 독자 여러분께 가장 미안해 하는 점은 우리 글로된 게임을 챔프가 소개치 못하는 아쉬움입니다. 왜 ‘게임한국’을 외치는 챔프가 일본잡지에 기사를 의존할 수밖에 없는지 지금의 현실이 안타깝습니다.

그러나 현재 국내의 여건은 많이 좋아지고 있습니다. 창간 당시에는 눈씻고 보기 힘들었던 한글 게임이 하나, 둘 발매되고 있고 이번 호에 소개된 바와 같이 12월에는 일본발매 야구게임인 ‘슈퍼 3D 베이스 볼’이 ‘한국 프로야구’로 한글 컨버전되어 나올 예정입니다. 이런 추세로라면 내년 ‘창간 2주년’ 때는 한글화된 게임으로 챔프지면 반이상을 메울 수 있기를 기대해 봅니다.

뒤돌아 보건데 「게임챔프」에 여러 뛰어난 스탭들과 호흡맞는 독자들이 있어주었다는데 저는 무척 큰 보람을 느낍니다.

이제 ‘창간 1주년’을 맞이해 「게임챔프」는 또 한번 새롭게 태어나려고 합니다. 또 한번 「게임챔프」 독자들은 챔프의 커가는 모습을 애정깊게 지켜봐주십시요.

「게임챔프」는 결코 한국의 게임시장과, 우리의 청소년들이 언제까지나 일본에 종속되도록 만들지 않을 것임을 다짐합니다.

1993년 11월 5일

창간 1주년을 맞아
발행인　　서 인 석

1993년 12월호

목차

게임챔프가 드디어 '첫돌'을 맞았습니다.

게임챔프는 독자 여러분들의 호응에 힘입어 게임지 발행, 판매부수면에서 국내 최고의 위치에 올라서게 되었습니다. 앞으로도 게임챔프는 독자 여러분과 함께 우리의 첫돌된 아이를 키워가는 심정으로 애정을 가지고 한국 게임산업을 키워나갈 것입니다. 여러분들의 따뜻한 격려를 부탁드립니다.

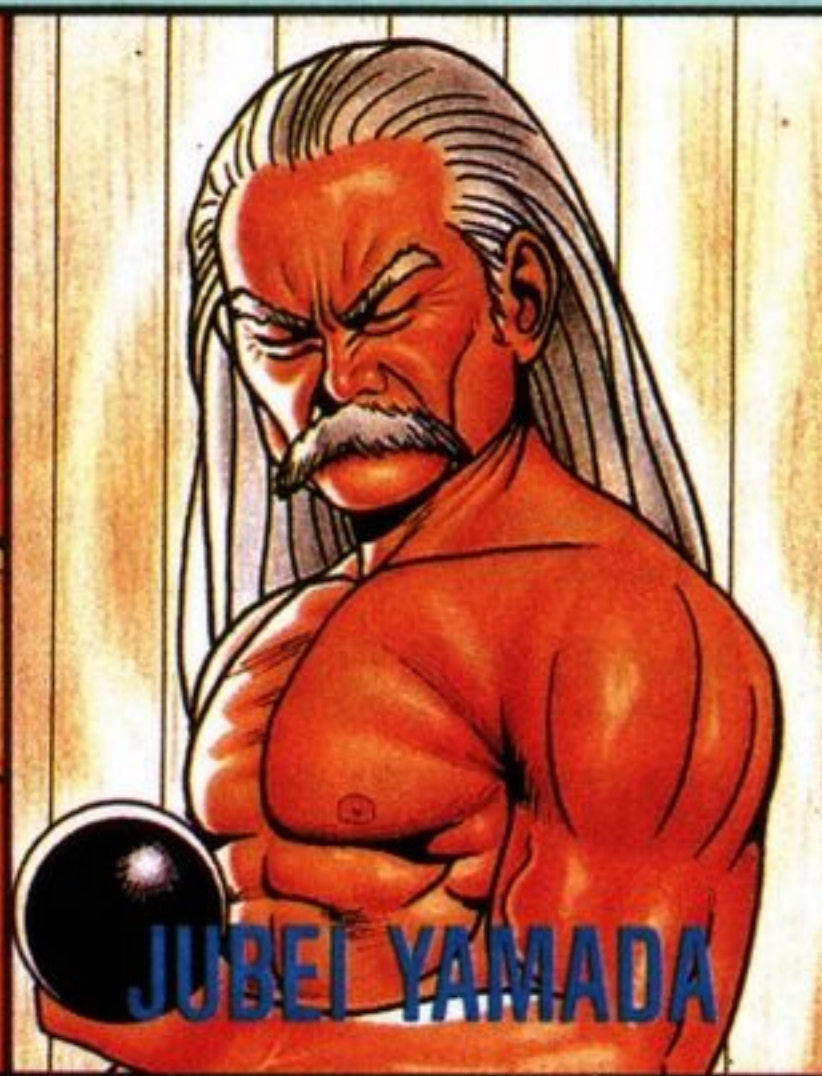
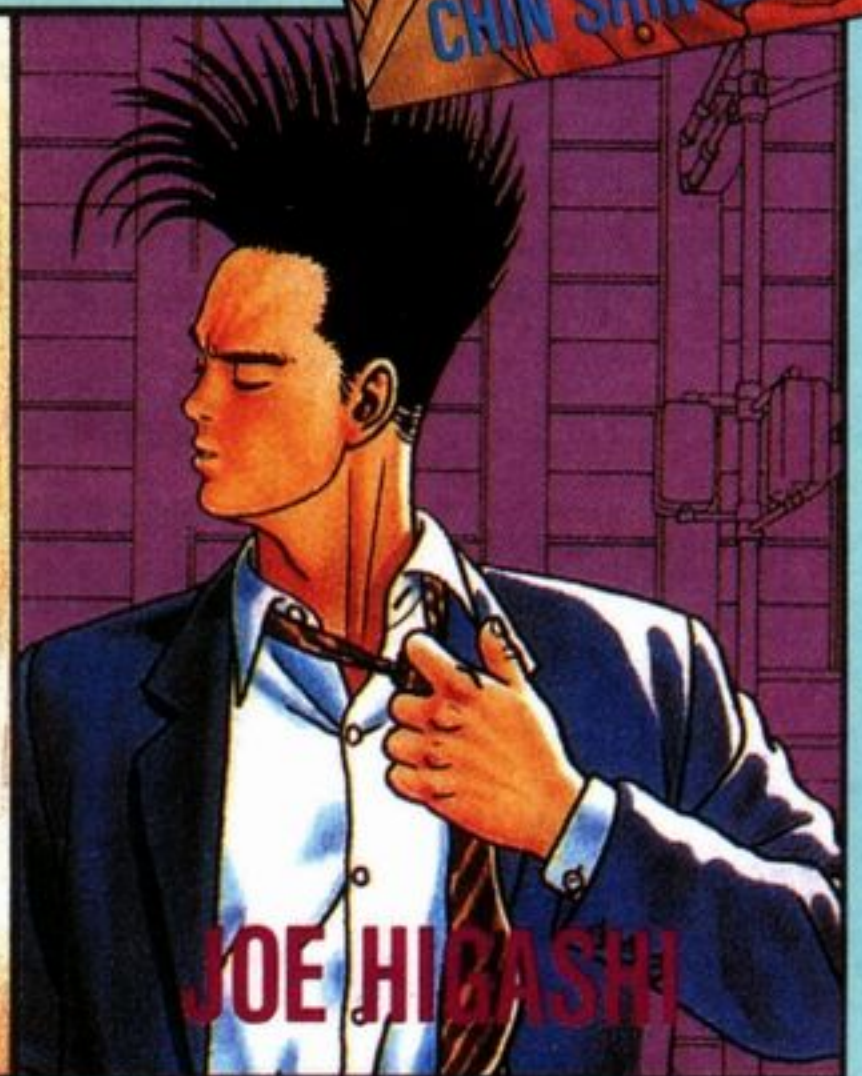
베스트게임정보

게임랜드

11월 26일 발매예정 !!

아랑전설 2

격투술의 최전선을 맛볼 수 있는 게임이 드디어 슈퍼컴보이용으로 이식 ! !

CHIN SHIN ZAN

아케이드용에서 한층 파워업하여 슈퍼컴보이로 이식 ! !
캐릭터의 움직임이 자연스럽게 완성되었고 필살기의 커맨드 입력이 쉽게 되었다.
당신은 과연 격투계의 제왕이 될 수 있을까 이제 슈퍼컴보이로 만나자

■기종 : 슈퍼컴보이
■용량 : 20M
■제작사 : 타카라
■장르 : 대전액션

매장	위치	TEL
평택 게임랜드	게임랜드 / 예수정형외과 / 역전 / 시청 / 성동국교 / 성동 컴퓨터타운 / 경찰서 / 주공 1단지	(0333)52-7891
인천 게임랜드	주안역 지하상가 (오흔 2호) 〈도·소매〉	(032)868-0176
성남 게임랜드	게임랜드 / 대일국교 / (구)성남여중 / 용한약국 / 상대원시장 / 서고등학교 / 상대원고개	(0342)41-7301
용산전자상가점	용산전자랜드 1층 S·K·C (플라자 내)	718-1208
터미널점	용산관광터미널 3층 5-2호	711-3215
제주 게임랜드	제주시 상록회관 내 (KAL 호텔옆 조흥은행앞)	(064)22-7406
성수 게임랜드	노룬산시장 / 게임랜드 / 화양리 / 62번 구종점 / 뚝도시장 / 뚝섬 유원지 입구	498-9485
■도·소매 취급점 모집■		
이리 게임랜드	보배 / 공단 / 동아리 / 게임랜드 / 비사벌APT / 동중	(0653)842-4116
신림 게임랜드	구로공단 / 대방동 / 게임랜드 / 대방역 / 김포 / 난곡	838-4987~9
역촌 게임랜드	연신내 / 은평경찰서 / 예일여고 / 게임랜드 / 수색로 / 주공주유소	358-3972
잠실 게임랜드	잠실주공1단지 (단지상가 1층) / 게임랜드 / 잠실 2단지 / 종합운동장 / 롯데월드	424-7888
논산 게임랜드	가락백화점 / 논산극장 / 게임랜드 / 논산역 / 금강제화	(0461)32-0109
망우 게임랜드	국민은행 / 중랑세무서 / 우림시장 / 장중환 산부인과 / 게임랜드 / 금란교회 / 교문리	438-9117
대학로 게임랜드	SKC플라자 / 동숭아트홀 / 게임랜드 / 낙산가든 / 혜화로타리 / 혜화전철역	747-7132~3
강남 게임랜드	현대체육관 / 숙명여고 / 양재역 / 게임랜드 / 가락동 / 양재천	575-7227

게임랜드

■제 1 매장 : 서울시 용산구 한강로 3가 3-23호 15동 1층 29호 〈조흥은행 건물 1층〉 TEL : 712-3682~3
■본점 : 서울시 용산구 한강로 2가 용산전자상가 17동 3층 가열 324호 TEL : 719-4044, 716-1226

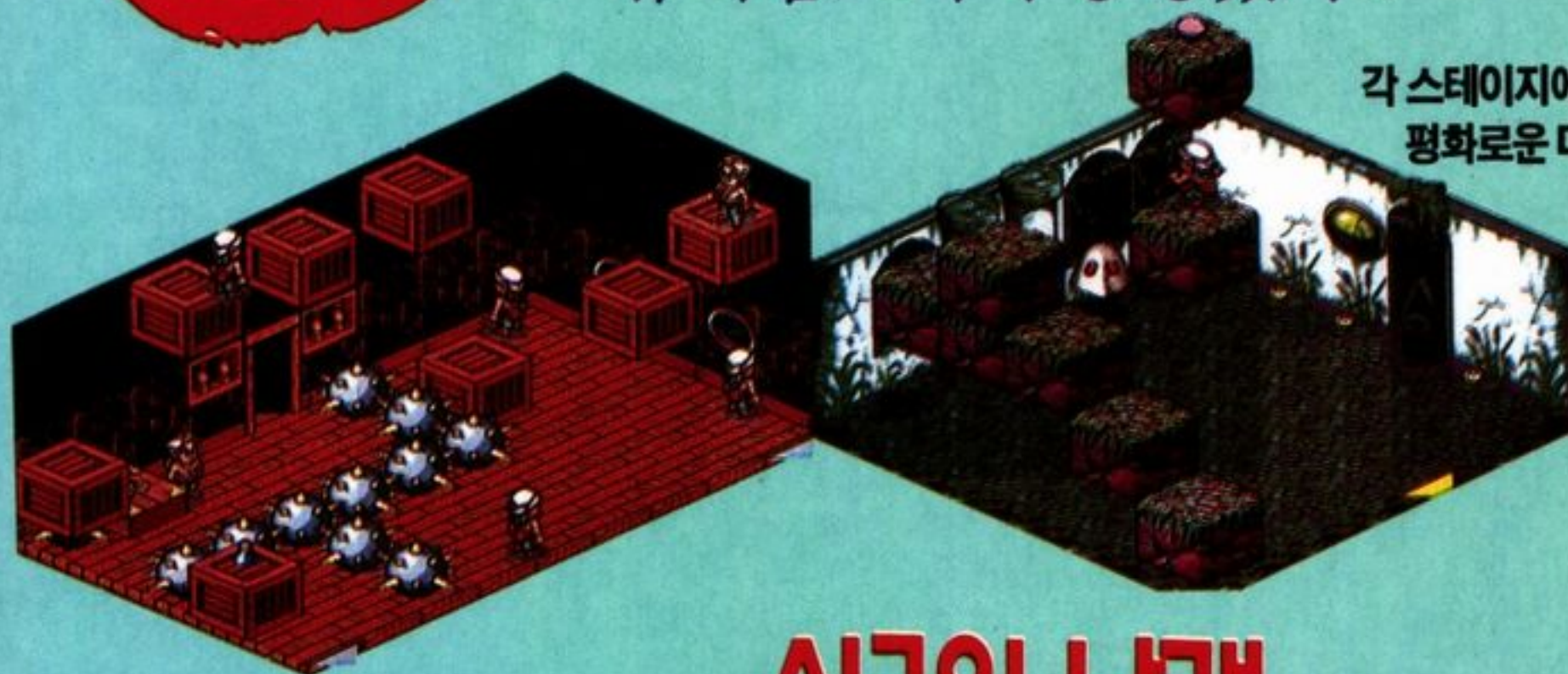
게임랜드

현대 슈퍼컴보이
현대전자

Solstice II
솔스티스 2

■용량 : 6M
■제작사 : 에픽 소닉 레코드
■장르 : 액션

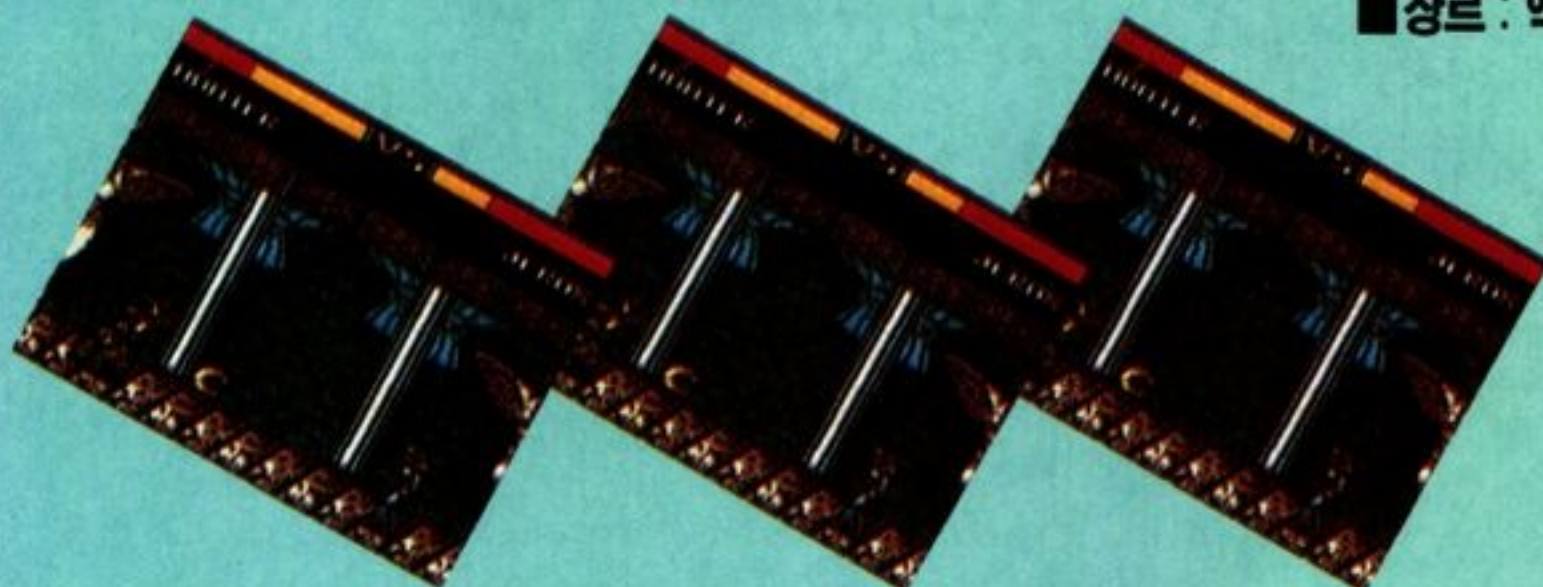
11월 12일 발매예정 !!

전혀 새로운 발상, 참신한 액션게임이 슈퍼컴보이에 등장했다 !

각 스테이지에서 등장하는 보스와 싸워야만 평화로운 마을을 지킬 수 있다 ! 1 스테이지에 최고 107개나 설치되어 있는 방을 능숙히 빠져나가야만 된다. 하지만 그곳에서 기다리고 있는 것은… 보라색 구슬을 12개 모으는 것이 스테이지 클리어의 조건 !

시공의 날개

드디어 대전형 격투 액션과 숏 스토리를 동시에 즐길 수 있는 롤플레잉의 등장 ! !

■기종 : 패밀리
■용량 : 3M
■제작사 : 로직
■장르 : 액션

주인공 지류가 되어 요소요소의 적을 무찌르자
지류의 목적은 필살기를 습득하여 마왕을 무찌르는 것이다.

게임랜드
■제1매장 : 서울시 용산구 한강로 3가 3-2호 15동 1층 29호 (조흥은행 건물1층) TEL : 712-3682~3
■본점 : 서울시 용산구 한강로 2가 용산전자상가 17동 3층 가열 324호 TEL : 719-4044, 716-1226

삼성 게임소프트웨어

16비트 수퍼 알라딘보이용

「TMNT」가 대전격투기
게임으로 재등장했다!

12월 3일
발매예정

-수퍼알라딘보이용-

TMNT
토너먼트 파이터

◆ 16메가
◆ 1~2인용 액션 게임

● 에디트 기능으로 캐릭터의 성능을 원하는 대로 조절!
● 인스턴트 리플레이 기능으로 자신의 대전 상황을 체크!

■ 호키포키 용산직영점 선인상가 21동, TEL : 704-2148 ■ 자매점 : 스테이지원 702-5087 ■ 자매점 : 돌핀 게임 719-9698

산점 : (0461)735-7470

인천부평점 : (032)542-3084

전주 성락점 (0652)76-05

목포점 : (0631)77-3740

의정부점 : (0351)875-6290

부산 신암점(051)65-7815

대구 미래점 : (053)656-247

대구 수성점 : 765-9061

대구 대명점 : 653-5196

★함께 성공합시다★

게임유통

■신규대리점 모집■

- 전산도입의 확실한 대리점관리.
- 신게임의 신속공급과 판매 영업지도.
- 개업에 따른 각종 기획 및 광고물 제작 지원.

내일을 향해 오늘을 뛰는 사람만이 성공할 수 있습니다. 게임유통은 자신의 꿈과 이상을 만족시킬 동반자를 찾습니다.

- 경험이 없어 망설이는 분.
- 신규 개업하실 분.
- 겸업 하실분.

성실히 상담해 드립니다.

■본점

국민은행
12동 하나은행
주차장
13동 게임유통 한일가든
주차장
관광터미널

—일요일도 영업합니다.
항시 주차가능, 30분 무료—

통신 판매

게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

구좌번호

- **국민** 015-24-0311-360
- **외환** 309-19-02351-2
- **중소 기업은행** 284-13-0014-001
- **조흥** 315-04-370918
- **신탁** 36309-1790908
- **농협** 011-12-052163
- **예금주 서원철**

(유) 게임유통

■주소 : 용산구 한강로2가 나진상가 13동 1층 특 106호
■TEL : 706-3070

전국통신판매

☎ (02) 715-0690

전국 어느곳이나 3일이내 특급배달 됩니다.
원하시는 상품의 가격을 전화로 확인하시고 은행 온라인 계좌에 입금시킨후 주소를 알려주세요.

PC엔진듀오

CD전인(특가판매)
천외마경 풍운가부끼전(특가판매)
스트리트 화이터 대쉬(특가판매)
졸업
이스 Ⅰ·Ⅱ
드래곤 나이트 Ⅱ
드래곤 슬레이어 Ⅰ·Ⅱ
원즈 오브 썬더
미스틱 포뮬러
란마 ½ Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
신장의 야망
나디아
건버스터 Ⅰ·Ⅱ
천사의 시 Ⅰ·Ⅱ
코즈믹 환타지 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
사크 Ⅰ·Ⅱ
로도스 섬 전기
AYA
CAL Ⅱ, 코튼
랑그릿사
초형귀
PC 원인 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ

●예약접수중●

악마성 드라큐라(11/5)
Monster Maker (11/26)
진여신 전생(11月)
루인(11月)
범버맨 '94(12/10)
YS Ⅳ(12/22)
마샤 챔피온(12/17)
에메랄드 드라곤(12月)
분노의 요새

수퍼알라딘보이

스트리트 화이터 Ⅱ 풀러스
샤이닝 포스 Ⅱ
건스터 히어로즈
배트맨 리턴즈
로켓나이트 어드벤쳐
슈퍼 시노비 Ⅱ
엑스렌자
맥도날드 트레져 랜드
킹 어브 몬스터즈
아랑전설
타이니툰의 모험
어드밴스드 대전략
베어너클 Ⅱ
소닉 2
쥬라기공원
R·B·I야구
파워몽거
스틸 타론즈
골든 액스 Ⅲ
엘리미 네이트 다운
TMNT
삼국지 Ⅲ
샤이닝 포스 Ⅰ
썬더포스 Ⅳ
울트라 맨
카다쉬
삼국지 열전
코끼리 구출 대작전
NBA 농구
돌핀
죠오란 대 버드 농구
스파이더 맨
다이나
환타지 스타 Ⅱ·Ⅲ

미니 컴보이

마이클 조단 바스켓
별의 카비
MVP 베이스 볼
삼국지
마이오랜드 Ⅱ
젤다
열혈신기록
란마 ½
도라애몽 Ⅱ
GB 원인
WF 슈퍼스타
바코드보이 셀
사가 Ⅱ
록맨월드 Ⅳ
여신전생 외전(11/25)
TMNT Ⅲ(11/25)
다운타운 스페셜(12月)
타이니툰어드벤쳐 Ⅱ(12月)
다크티루즈 Ⅱ(12/10)

액세서리

JB킹(슈퍼 훼미콤용 스틱)
NEC 터보스틱(PC엔진용)
Supper 4(슈퍼훼미콤용 패드)
PC엔진 6패드
슈퍼컴보이용 멀티탭
PC엔진용 멀티탭
메가 CD 백업램
게임 캐릭터 인형

슈퍼 컴보이

성검전설 Ⅱ
스트리트 화이터 Ⅱ 터보
더 그레이트 배틀 Ⅲ
마리오 컬렉션
톨네코의 대모험
TECMO NBA 농구
WWF 로얄럼블
수제전기
소닉윙즈
마다라 Ⅱ
제3차 슈퍼 로봇 대전
봄버맨
휴먼 베이스볼
화이날 환타지 Ⅴ
썬더버드
트윈비
전원집합 돗지볼
엘리드
노이기아
용의 전사
슈퍼화이어 프로레슬링 Ⅱ
캡틴익 Ⅲ·Ⅳ
드래곤즈 매직
백 투 더 퓨쳐
엘파리아
슈퍼 덩크스타
영웅전설 Ⅱ
스타폭스
슈퍼 슬램덩크
초무투전
화이날화이트 Ⅱ
컴배트 라이브스
도태랑 전철 Ⅱ
데드댄스
빠찡고 물어
용기병단 단잘
변경외전
메탈맥스 Ⅱ
아랑전설
반숙영웅
북두의 권5
쏭메스터
통키
브로울 브라더스
파워 어슬리트
닌자
은하영웅전설
신장공기
혼드라
러싱비트의 란
스트리트 화이터 Ⅱ

핸디 겜보이

샤이닝 포스외전 Ⅱ
베어너클 Ⅱ
올림픽 골드
마법의 크리스탈
환타지 스타
환타지 스타 외전
시노비 Ⅱ
미키마우스 Ⅱ
대전략

메가 CD

수퍼리그
소닉
실피드
삼국지 Ⅲ
전인 알레스터
3X3 아이즈
천하포무
환영도시
닌자 워리어즈
페르시아 왕자
란마 ½
화이날화이트
나이트 스트라이크
썬더스톰 FX
울프 차일드
아네트여 다시한번
스윗치
노스탈지아 1907
마법의 소녀 실키립

게임피아

GAMEPIA

서울 용산구 한강로 3가 2-8
나진상가 13동 1층 좌열 8호

◆R·P·G고객을 위한 분석집 증정◆

■ 계좌번호(예금주 : 전이호)
● 외환은행 : 209—18—04855—4
● 하나은행 : 113—041021—00108
● 국민은행 : 828—01—0090—744
● 조흥은행 : 952—04—011601
● 농협 : 011—01—391613

소닉스핀볼
게임라인
— 게임라인에서 드리는 소매점 희소식 —
■수퍼 알라딘보이, 겜보이 구종팩 다량확보
■가장 저렴한 가격으로 판매, 공급
■도·소매 집중 판매
세가의 마스코트 캐릭터인 소닉이
이번에는 스핀볼에 등장하였다.
소닉 시리즈의 게임에 등장한 스핀볼 스테이지의 분위기
와는 전혀 다른 게임으로 되어있다. 물론 이 게임에서도,
적 은 닥터 에그맨이다. 비행기를 타고 닥터 에그맨의
성으로 출격 각 스테이지에 출현하는 에그맨
타입의 로봇을 무찌르자 밑으로 추락하
면 괴수가 출현하는데…….
■장르 : 핀볼
■용량 : 8메가
■가격 : 6,800엔
■제작사 : 세가
■발매일 : 12월 예정
아메리카에서 대인기를 부른 7-up의
캐릭터 스폿이 게임으로 되어 한국에 상륙했다.
쿨 스폿
7-up의 인기 이미지 캐릭터인 스폿이
애교스런 대활약을 벌인다 !
납치된 동료를 구하기 위하여 종횡무진을
하는 대 액션물 적은 잔뫼에 밟고 갖가지
교묘하게 설치된 함정들을 파악하여
진행하자. 게, 섬게, ■를 능숙히 피하라 !!
쥐, 카니 견맨을 무찔러라 !!
그리고 비누거품과 UFO, 쥐덫을 최대한
이용하여 게임의 천재라는 소리를 들어보자.
그러나 쿨을 모으지 않으면 감옥은
열리지 않는다.
그리고 많이많이 모으면 보너스 스테이지
의 길도 열 수 있을 것이다.
■장르 : 액션
■용량 : 8메가
■제작사 : 버진게임
■가격 : 8,000엔
■서울시 용산구 한강로 3가 나진상가 12동 나열 125호

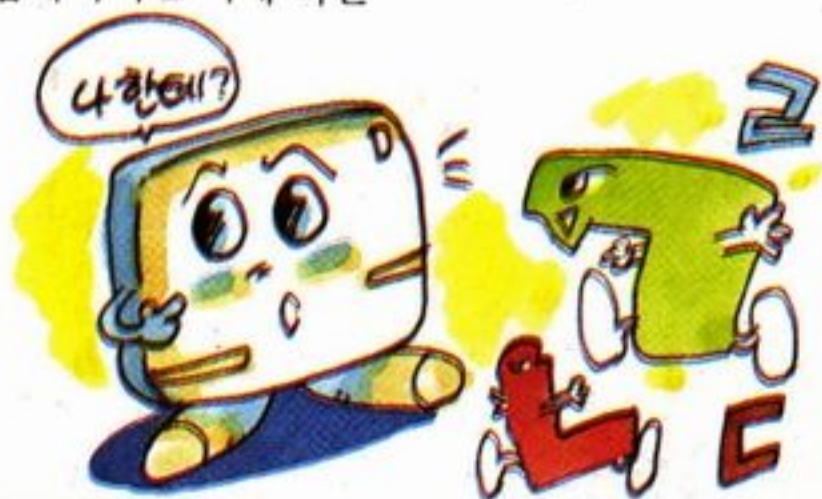
현대, 게임 팩 케이스 한글화 작업

지난번 게임 업계에 불어닥친 공연윤리 위원회의 게임 팩 심의로 인해 각 게임 업체에서는 비상이 걸렸었다. 이로인해 이제부터 일본말 게임팩의 국내유통 상황이 힘들어질 전망과 함께 관련업체에서는 이에 따른 방안에 고심중에 있다.

현대에서도 이같은 상황에 대응코저 우선적으로 내년 1월부터 게임 팩 케이스는 물론 게임 매뉴얼에 한글화 작업을 실시한다.

삼성전자 게임기 사업부 이전

삼성전자 게임기 사업부가 이전을 준비 중이다. 그간 게임기 사업부는 강남구 논현동 '삼성전자'사옥에서 게임기 관련 업무를 해왔으나 업무상의 효율적 관리를 위해 내년 1월 남대문 연세 재단빌딩으로 '단독이전'을 할 방침이다.

현 삼성전자 게임기 사업부는 삼성동, 논현동 시대에 이은 3번째 이전으로 향후 수퍼 알라딘보이의 확산과 게임산업의 발전에 더욱 박차를 가할 것으로 주목된다.

주소 : 서울시 중구 남대문로 5가 84-12 연세 재단빌딩
이전일 : 94년 1월 예정

게임왕자, 오성식 생활영어 총판 판매 실시

발매원 : 동아출판사 판매원 : 게임왕자
문의처 : 706-9097

CD-ROM을 이용한 영어 학습교재가 나왔다. IBM 호환기종을 대상으로한 이 프로그램은 21세기의 미디어로 불리는 CD-ROM을 이용했다는데 의의를 둘 수 있다. 이전에도 IBM을 대상으로한 영어 학습 프로그램은 많이 나왔지만 모두 디스크를 매체로 했던데 반해 이번에 동아출판사에서 자체 개발한 이 프로그램은 CD-ROM으로 되어 있어 보다 선명한 음성으로 회화가 가능하게 해준다.

한편 게임왕국은 종래 전기종의 게임팩을 진열해 놓는 화려한 방식인 오픈 매장을 2배의 규모로 확장, 분점을 개점했다.

위처 : 나진상가 12동 121호
문의처 : 703-9317

「프린세스 메이커 2」 한글화 12월초 출시 예정

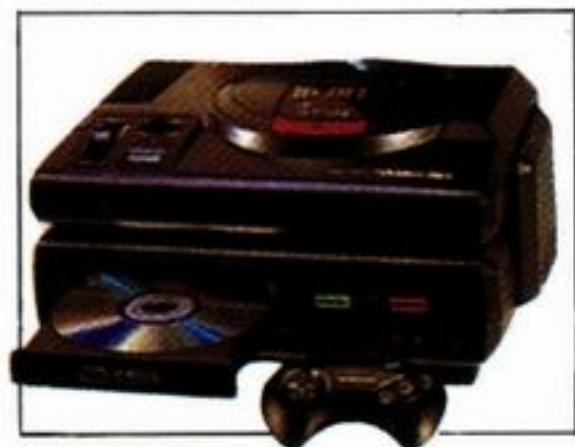
제작사

국내 유수의 PC 게임 제작사 만트라에서는 겨울 방학을 즈음하여 기대의 신작 「프린세스 메이커 2」를 출시할 예정이다.

작년에 발매된 프린세스 메이커의 대히트에 이어 새로운 돌풍을 예고하고 있는 「프린세스 메이커 2」는 현재 한글화 작업이 꾸준히 추진중인 것으로 알려져 있다. 그리고 이와 동시에 팔콤의 명작 「이스 Ⅱ 스페셜」도 내년초 발매를 목표로 작업이 진행중이다.

문의처 : 만트라 594-6874

기업 삼성전자, 동시발매 소프트 부진

일본 세가와 라이센스를 맺고있는 삼성전자의 동시발매가 저조해 많은 수퍼 알라딘보이 유저들이 실망감을 감추지 못하고 있다.

한때는 최고의 판매량을 기록하는 등 국내 게임기에서 '시들지 않는 봄'을 자랑하고 있었지만 지난 7월부터는 동시발매 소프트가 저조해 8월의 5개 소프트, 9월의 6개 소프트에 이어 10월은 2개 소프트에 그쳤으며 11월의 경우 「T.M.N.T 토너먼트 파이터즈」 하나만을 계획하고 있는 상황이다.

업체 금성 소프트웨이브, '국산 슈팅 게임' 발매 결정

IBM-PC 게임 전문 개발업체인 『단비시스템』이 개발한 슈팅게임 '고고 우리별'을 '금성 소프트웨이브'에서 발매한다.

최근 국산 게임의 범람 속에서 야무진 게임 제작실력을 가진 팀들이 뭉쳐 제작되었다는 이 게임은 반년의 제작기간과 7명의 스텝들이 개발한 작품.

문의처 : 701-3239

업체 빅콤, '왕중왕' 시연회 열어

국내 아케이드 게임 개발사인 빅콤사에서 국내 최초로 개발한 아케이용 액션 게임인 '왕중왕' 품평회가 10월 28일부터 11월 6일까지 10일간 서울, 대전, 대구, 부산, 이리 등 5개 대도시에서 개최되었다.

국내에서 이같이 대규모의 품평회가 행해진 것은 처음있는 일이어서 많은 보도진과 각 유기장 협회 회원들로 행사장은 장사진을 이루었다. 곧 발표될 '왕중왕'의 시사회 성격을 띤 이 행사는 앞으로 한국 자체 개발 게임에 대한 사회 각계의 뜨거운 관심을 보여준 아주 뜻깊은 행사.

한편 11월 9일 부산일보 대강당에서 열리는 부산지역 왕중왕 시연회에서는 게임경진대회도 함께 열릴 예정이다. 또 이날 참가자에게는 왕중왕 T셔츠 및 기념품을 증정할 예정.

문의 : (051) 868-4595
(051) 627-0850

업체 동서, 편의점도 IBM-PC 게임 공급

최근 24시간 편의점에도 IBM-PC용 게임의 판매가 시작되었다. 게임은 더이상 게이머만의 전유물이 아니라 일상 생활 속에서 음료수를 찾는것 처럼 게임도 어디서나 쉽게 접할 수 있는 시대가 도래한 것이다.

PC게임 S/W 전문 유통업체인 동서게임채널과 편의점 업체인 써클K가 손잡고 몇군데의 점포부터 시범적으로 게임패키지를 판매 이후 반응도에 따라 전국적 규모로 확대할 방침으로 기대가 된다.

문의처 : 752-7011

업체 동서, PC게임 신작 『작은 마녀』 발표 !

지난 10월 26일(화요일) 한국통신 소프트웨어 프라자 세미나실(용산 전자월드) 세미나실에서 동서 게임채널에서 제작한 국산 게임 소프트웨어 '작은 마녀'의 시사회가 열렸다.

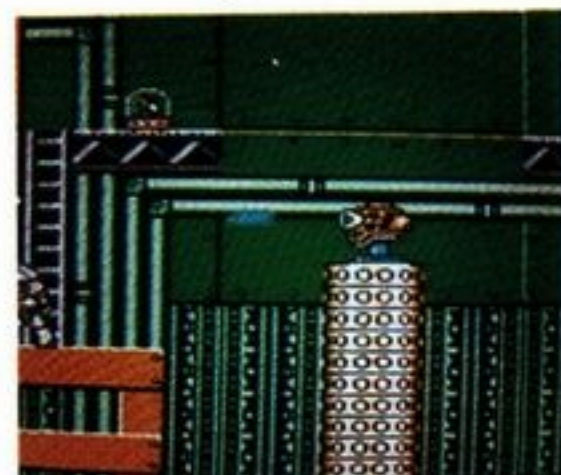
외국 게임 수입 판매에 주력해 오던 동서 게임채널에서 국산 게임의 개발에 동참한다는 뜻에서 액션성이 강한 어드벤처 게임으로 겨울방학 시즌에 판매할 예정이다.

(문의 : 동서게임 채널/752-7011)

개발사 오픈기획, 국산 개발 게임 발표 예정

『오픈 기획』에서는 겨울방학 시즌에 대비해 패밀리 및 알라딘보이용 신작 게임을 대량으로 선보일 예정이다.

현재 판매되고 있는 '노래방'의 버전 업 데이타를 시발로 패밀리와 알라딘 보이용 소프트웨어인 '깨비 꼬바', '매탈 포스', '파워 볼럭', '원디키드'등의 개발이 완료되었으며, 기존의 '나무소프트'(IBM-PC게임 제작 업체)와 합병해 IBM-PC 게임쪽도 발표될 예정이다.

문의처 : 704-2292

패밀리 신모델 12월 1일 발매 확정!

새로운 타입의 패밀리가 12월 1일 정식으로 발매된다. 당초 10월에 발매될 예정이었으나 A-V 대응 방식으로 사양을 변경하기 위해 12월로 발매 연기한 것이다.

인물

전설의 복서 '레너두'를 게임 캐릭터로

레너두 부부가 게임을 하는 모습

복싱계의 전설이며 5체급 제패 챔피온 '슈거 레이 레너두' 선수 등의 역대 슈퍼복서들이 등장하는 게임이 개발된다.

이 게임은 팩 인 비디오에서 개발추진 중이며 게임명은 화이널 넉 아웃이다. 레너두는 이 게임의 프로모션 때문에 방일(訪日).

이번으로 두번째를 맞는 방일에 가장 기대가 큰 것은 역시 게임 관련자 보다도 스포츠 보도 관계자들. 패미콤 스페이스 월드 '93의 회장에서 사인회도 열어 열렬한 팬에게는 꿈과 같았던 이벤트였다고 입을 모으고 있다.

어쨌든 레너두 선수의 폼이 그대로 게임화된다니 복싱 게임을 즐기는 유저들의 기대는 크다고만 하겠다.

유행

버철 리얼리티 게임 초인기

버철 리얼리티의 기술을 충분히 살린 레이스 게임, 액션 게임 등이 일본에서 폭발적인 인기를 누리고 있다.

기존의 아케이드 게임은 평면 화면에서 조이스틱을 조정하여 게임을 하는 것이 기본 틀이었으나 버철 게임은 입체적인 화면을 충분히 살려 게임을 더욱 생동감있게 할 수 있고 특히 남코에서 개발한 '드래곤 볼 2' 버철 게임은 발판에 센서를 설치하여 게임을 하는 플레이어의 움직임에 따라 대형 화면이 캐릭터들이 움직인다.

일본 동경의 신쥬꾸에서는 이 버철 게임을 하기 위해 2~3시간 전에 미리 예약을 해야할 정도로 지금 일본은 버철 게임 신드롬에 걸려있다.

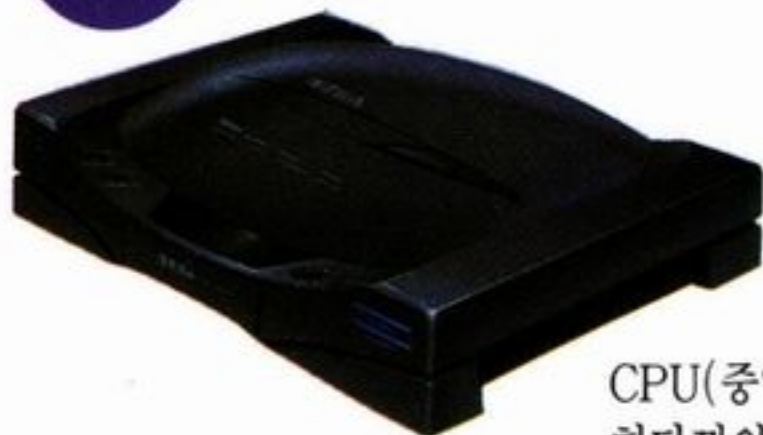
버철 액션 게임은 더욱 생동감있게 게임을 즐길 수 있다

주변기기

3기종 대응 죠이스틱 화이팅 멀티 등장

PC 엔진용 「스화 2」의 숙달에 고심을 하고 있는 유저에게 낭보가 도착했다. 슈퍼컴보이 및 수퍼 알라딘보이에도 공용으로 사용할 수 있는 「화이팅 멀티」가 등장한 것이다. 이 죠이스틱은 특히 연사 기능이 뛰어나며 2단계의 슬로우 기능도 탑재되어 있다. 일본에서 9월 하순부터 발매에 들어갔다.

기업

세가, 히다찌와 기술 제휴

세가와 히다찌가 차세대 게임기의 하드웨어와 소프트웨어 개발을 위해서 손을 잡았다.

발표에 의하면 신형 게임기의 CPU(중앙 연산 처리장치)는 히다찌의 RISC 칩을 채용할 예정이며 발표 시기는 94년 말경으로 예상된다. 또 이 개발 계획에는 「야마하」사와 「빅터」사도 협력할 것으로 알려져 있다.

기업

소니, 가정용 게임기 시장 참여

일본의 소니사는 가정용 게임기 시장에 정식으로 참여한다고 발표했다.

소니는 가정용 게임기 및 소프트 사업을 전담할 회사를 '소니 뮤직 앤터테인먼트'와 공동으로 설립, 오는 11월부터 발족시키고 CD를 사용하는 신형 게임기도 94년에는 발매할 예정이다.

새로운 회사명은 「소니 컴퓨터 앤터테인먼트」로 발매 예정인 게임기는 32비트 CPU로 복수의 기능별 프로세서를 채택해 속도가 빠르며 3차원 컴퓨터 그래픽스를 자연스럽게 표현할 수 있다. 또 종래의 게임기에서는 상하좌우로 움직이는 주인공을 3차원 전후 공간으로 이동시킬 수 있다.

독자의 게임평가

독자의 게임평가는 자신이 플레이 해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 컬럼입니다. 독자, 게임매니아, 개발자, 매장 아저씨 등 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 독자의 게임평가 담당자 앞으로 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업, 자신의 특기를 정확히 명기하여 주시고 본인의 사진을 한장 동봉하여 주십시오. 이와 같은 사항이 지켜지지 않았을 때는 자동 탈락 되오니 유의하여 주십시오.

실피드

박진감 넘치는 3D 슈팅

기종	제작사	장르	용량
CD 알 라딘보이	게임아츠	3차원 슈팅	CD

평가점수

91

이동운 나이 : 20살
직업 : 대학생

게임에 들어갔을때 약간은 갤러그 같은 느낌으로 실망하기도 했지만 4 스테이지의 공장 지대를 보고 다시 한번 경악하지 않을 수 없었다. 4 스테이지는 스타워즈의 데드 스타 겉면과 같은 지대로 플레이어는 실피드를 몰고 통로의 좁은 구석을 요리조리 피해 포대와 적 전투기들을 부수며 전진하게 되는데 여기서 게임아츠가 사용한 확대 축소 기법은 영화에서나 보던 처리라고 의심할 정도였다.

실피드를 몰고 벽면을 따라 진행하다가 갑자기 나오는 포대에 놀라 방향을 바꾸기도 하고 지면이 갈라지면서 새로운 포대가 등장하고 그 사이를 빠져나가는 등 완전히 화면의 중량감에 압도되어 버릴 수밖에 없었던것이다. 더구나 이러한 화면 효과가 메가 CD의 기능을 풀로 활용한 것이어서 더욱 더 입체감을 살렸고 나와 그외의 메가 광신자(?)들에겐 환상적으로 보였다.

실피드의 오프닝과 비주얼, 엔딩은 정말 훌륭하다. 이것은 본사람만이 느낄 수 있다고 할 수 있을 정도로 거대한 스케일이며 영화속의 컴퓨터 기법에도 뒤지지 않는다고 확신한다. 한편, 게임은 어떤지?

솔직이 게임에 대해서는 실망한 부분이 없지 않아 있었다. 공장지대나 함대전과 같은 스테이지는 긴박감을 충분히 느낄 수 있을 정도로 훌륭했지만 그밖의 몇몇 스테이지에서는 배경과 캐릭터가 따로 논다는(실피드의 가장 큰 문제점이기도 하다) 논리가 지배적이었다. 물론 게임아츠가 제시한 정의에 의하면 이것은 3D 효과를 증대시키기 위한 기법의 일환이지만…그래도 실피드가 출격하는 장면이라든가 귀환하는 모습은 꿈에서라도 보고 싶을 정도로 압도적이었다…

아랑전설 스페셜

격투게임의 최고봉

기종	제작사	장르	용량
아케이드	SNK	액션	160M

평가점수

90

김 현 필 나이 : 19세
직업 : 고3

우선「독자의 게임평가」코너가 생겨서 기분이 좋다. 매일 액션 슈팅 분석 코너에 참여하고 싶었는데… 아랑전설 스페셜은 조금 있으면 발매되는 슈퍼 스트리트 화이터 2와 쌍벽을 이룰 올 하반기에 주목되는 게임이다.

기본적인 플레이어는 변함이 없고 새로 추가된 사천왕 필살기가 어렵지만 새롭게 연출된 탕푸의 익살스런 모습과 슈퍼 김갑환의 모습은 너무 재미있는 부분이다. 그러나 기존 캐릭터들의 필살기가 좀 약해진 느낌이며 새로운 필살기가 추가된 캐릭터도 있다. 또한 새롭게 삽입된 멋진 배경과 애니메이션이 더욱 박력 넘치는 게임이 되었다. 하지만 슈퍼 스트리트 화이터 2에서 등장하는 캐미처럼 여자가 추가되었으면 하는 아쉬움이 있다.

끝으로 음악 부분에서는 메탈풍의 기타소리와 댄스 뮤직풍의 리듬이 많이 등장해 게임의 긴박감은 더한다. 캐릭터에 추가된 필살기 중에는 펑크족(덕킹)은 멋진 춤과 브레이크 댄스와도 비슷한 동작으로 상대를 공격하는데 정말 멋진 아이디어란 생각이 든다.

전체적인 게임의 구성은 잘되었지만 기존의 격투게임 수준을 넘지 못했다는 점에서 감점을 준다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116 지산빌딩 3층 게임챔프
「독자의 게임평가」 담당자 앞
마감 : 매월 15일
문의 : 702—3213 이돌컴
* 채택된 원고는 챔프점수 500점씩 드립니다.

롤플레잉/어드벤처

이혼다

이제까지의 악한 이미지에서 탈피해서 새로운 모습을 보여주겠다고 선언해 화제가 되고있다. 도대체 어떤 수를 쓰려고 그러는지? 챔프점수라도 뿌릴 작정인지…

송백정

요즈음 개봉되어 인기를 끌고 있는 영화 '살어리 살어리랏다'를 보고 너무 열 받았다고 한다. 이유인즉, 주연으로 나온 이덕화가 인간백정 본연의 모습을 제대로 표현하지 못했기 때문이라나?

란마 1/2 주묘단적비보

제작사	소학관
발매일	93.10.22
가 격	9,800엔
기 종	SFC

이혼다 (8점)

캐릭터의 특성을 잘 살린 액션 타입의 롤플레잉 게임. RPG로서 필살기를 구사할 수 있다는 것이 특징이다. 그러나 뭐니 뭐니해도 란마 시리즈의 캐릭터들을 다 볼 수 있다는 것이 너무 기쁘다.

송백정 (8점)

전투를 얼마나 잘 사용하는가에 따라 승패가 결정되는 특수구조가 마음에 든다. 사용 가능한 비법의 수도 37종류가 있어 자기의 취향과 성격에 맞추어 전투에 참가하면 된다.

슈퍼차이니즈 월드

제작사	컬처 브레인
발매일	93.10.29
가 격	9,800엔
기 종	SFC

이혼다 (7점)

격투 RPG라는 장르를 창조한 이 게임은 RPG이지만 다채로운 기술을 사용할 수 있다는 장점과 화려한 그래픽이 돋보인다. 액션적인 요소가 가득한 것은 컬처 브레인이 액션 게임을 만드는 회사여서 그런게 아닐지…

송백정 (6점)

등장 캐릭터가 중국인이라는 점을 보면 일본도 중국의 게임업계에 비상한 관심을 가지고 있는 것으로 보여진다. 대전 모드도 준비되어 있기 때문에 RPG에 전혀 식상하지 않는 구조.

베이

제작사	심스
발매일	93.10.22
가 격	7,800엔
기 종	MD-CD

이혼다 (6점)

롤플레잉이 약하다는 MD의 증후군을 타개해보려는 심스의 노력이 엿보인다. 이전부터 메가 CD를 통해 여러 회사가 도전한 이 분야에 다시 한번 도전하는 심스. 과연?

송백정 (6점)

여러면에서 뛰어나다고 정평이 나있는 게임이지만 상투적인 스토리가 마음에 걸린다. 그래도 메가 CD의 자존심을 건 RPG 게임이다. (자존심까지?)

오디세이 스타트링

제작사	레이 포스
발매일	93.10.22
가 격	8,200엔
기 종	PC-CD

이혼다 (6점)

전형적인 PC엔진 롤플레잉의 흐름을 타고 있다. 전투는 드래곤퀘스트와 비슷하고 스토리는 CD의 특징을 최대한 살려 깊게 묘사하고 있다. 하지만 게임의 전체적 밸런스는… 별로다

송백정 (6점)

게임의 본론으로 들어가면 영화같은 그래픽에 놀라움을 금치 못할것이다. (백정도 예술을 아나?) 몬스터와 조우할 때에 연출되는 화면 전환 기법이 훌륭하긴 하지만 백정말만 믿을 수 있남? 직접 해보시길…

형사 가제트

제작사	아제로스
발매일	93.10.5
가 격	35,000원
기 종	IBM

이혼다 (7점)

인기 만화 영화의 캐릭터를 주제로 만든 대표적인 캐릭터 게임. 이미 대략의 스토리를 알고있는 사람은 더욱 재미있게 스토리를 전개할 수 있어 아직 RPG에 입문 못한 사람에게 좋을듯.

송백정 (6점)

TV 영화에서도 그랬지만 가제트가 주인공이 된다면 골치 아픈 시련을 겪을 것이다. 그래서 이 게임에선 페니가 주인공이 된다.

시뮬레이션

이돌컴

티코를 타고 F1 그랑프리에 도전(?) 하다가 커브길에서 뒤집어져 울상이다. 그래도 또, 병원에서 수퍼 모나코 그랑프리를 하고 있다는 소문이…

최개굴

게임기를 다 팔아치우고 제작에 뛰어들겠다고 밝혀 관계자들에게 충격을 안겨주고 있다. (관계자들이 충격을 받은 이유는 한국 게임계의 앞날이 불투명해졌기 때문이라고)

중화프로야구

제작사	소프트월드
발매일	93.10.5
가 격	25,000원
기 종	IBM

이돌컴 7점

퍼스컴에서 구현하기 어려운 여러가지 기법을 충실히 사용한 게임이다. 스포츠이면서 액션성도 가미하고 있으며 전체적인 자유도도 높다.

최개굴 5점

퍼스컴임에도 불구하고 최대한의 스프라이트를 사용하여 동작의 자연스러움을 구현하는데 노력했음을 알 수 있는 게임이다. 그러나 역시 슈퍼컴보이의 그것들보다 훨씬 떨어진다

유토피아

제작사	에픽-소니
발매일	93.10.29
가 격	9,500엔
기 종	SFC

이돌컴 6점

언뜻 봐서는 포퓰러스 같기도한 이 게임은 무대가 식민 혹성이라는것이 가장 큰 특징이다. 당신은 식민군의 사령관이 되어 혹성을 살기 좋게 만들어야 하는데…

최개굴 5점

발상 자체가 재미있는 게임. 오랫동안 잠잠하던 에픽-소니의 야심작이라고 할 수 있다. 하지만 맵이 한정되어 있다는 약점이…

액션/슈팅

김종팔

자신의 미모(??)를 이용해 오늘도 내일도 여자 사냥에 정신이 없는 그에게 고득점을 받을 수 있는 게임은 미소녀 게임뿐인가…

김영탱

갑자기 돌아온 고만도에 의해 명인자리를 넘길 것을 강요 받고 있다고 한다. (소문에 의하면 둘은 동명이인이라고 한다)

용호의 권

제작사	K-어뮤즈먼트
발매일	93.10.29
가 격	9,800엔
기 종	SFC

김종팔 6점

움직임이 부자연스럽고 사운드가 떨어지는 점을 빼면 훌륭하게 이식되었다고 할 수 있는 게임. (그럼 뭐가 남나?)

김영탱 8점

네오지오에서 완벽하게 이식하지는 못했지만 웬만큼 기본이 갖춰져있는 게임이라고 생각된다. 필살기도 여전히 건재하고…

악트레이저2

제작사	에닉스
발매일	93.10.29
가 격	9,300엔
기 종	SFC

김종팔 9점

액션이 상당히 맘에 드는 게임. 에닉스는 원래 롤플레잉만 만드는 회사인줄 알았는데… 이제 그벽도 허물어질 때가 온것인가? 후회하지 않을 게임이다.

김영탱 8점

에닉스가 오래간만에 액션 게임을 만들어냈다. 스토리 구성은 마계촌과 비슷하나 캐릭터의 움직이나 기술은 전혀 다르다.

록맨6

제작사	캡콤
발매일	93.11.5
가 격	7,800엔
기 종	FC

김종팔 9점

시리즈가 나온지도 어언 5년여… 다시 저 영웅들이(?) 돌아온다는 것은 여러분에게 충격을 안겨 줄 것이라고 확신한다. 다시 봄이 돌아오지 않는 패밀리에도 록맨은 건재하다!

김영탱 8점

전혀 예상에 없었던 록맨 6탄이 다시 한번 캡콤에서 나온다. 전편보다 더욱 파워 업 된 여러 기술이 기재된다. 슈퍼컴보이로도 록맨이 나온다는데 패밀리는 어떨지?

아랑전설 스페셜

제작사	SNK
발매일	-
가 격	-
기 종	아케이드

김종팔 9점

전편에 비해 확실하게 달라진 점은 컴퓨터가 조종하는 캐릭터가 무적에 가깝다는 것이다. 크라우저도 부순다. 기스도 부순다. 닥치는대로 다 부순다.

김영탱 9점

아랑전설 Ⅱ보다 용량이 대폭 늘어나면서 Ⅰ에 나왔던 캐릭터들이 다시 등장! 보스들의 기술을 마음껏 발휘해서 기스와 크라우저를 타도하자!

국내 히트게임차트

매장인기순위

1 스트리트 화이터 II 플러스
■수퍼 알라딘보이
■액션 ■캡콤
■24메가
■9,800엔
■93년 9월 28일

2 샤이닝포스 II
■수퍼 알라딘보이
■롤플레잉
■세가
■16메가
■8,800엔
■93년 10월 1일

3 성검전설2
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■스퀘어
■16메가
■9,800엔
■93년 8월 6일

4 톨네코의 대모험
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■춘소프트
■12메가
■9,800엔
■93년 9월 19일

5 드래곤볼 Z 외전
■패밀리
■카드배틀
■반다이
■4메가
■7,800엔
■93년 8월 6일

순위	게임	장르	용량	기종
6	수제전기	시뮬레이션	12M	SPC
7	3차 슈퍼로봇대전	시뮬레이션	12M	SFC
8	트리네아	액션 RPG	16M	SFC
9	소닉윙스	슈팅	10M	SFC
10	사무라이 스피릿트	액션	100M	NEO

수퍼알라딘 대공세를 개시하다 !

올 크리스마스는 3개 기종(슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이 PC 엔진)이 각자 다수의 신게임을 준비하고 있어 혈전이 예상되는 가운데 세가가 크리스마스 이전의 공백 기간을 노려 슈퍼컴보이에 도전장을 던졌다.

구매 희망 순위

1 드래곤볼 Z 외전
■패밀리
■카드 배틀
■반다이
■4메가
■7,800엔
■93년 8월 6일

2 록맨 6
■패밀리
■액션
■캡콤
■4메가
■7,800엔
■93년 11월 5일

3 성검전설 II
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■스퀘어
■16메가
■9,800엔
■93년 8월 6일

4 스트리트 화이터 II 플러스
■수퍼알라딘보이
■액션 ■캡콤
■24메가
■9,800엔
■93년 9월 28일

5 톨네코의 대모험
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■춘소프트
■12메가
■9,800엔
■93년 9월 19일

순위	게임	장르	용량	기종
6	샤이닝포스 II	롤플레잉	16M	MD
7	용호의 권	액션	16M	SFC
8	소닉윙스	슈팅	10M	SFC
9	마이티 F/F	액션	4M	FC
10	아랑전설 II	액션	20M	SFC

이쪽은 패밀리 삼총사 !

매장 순위에서 수퍼 알라딘보이가 대공세를 개시한 반면 구매 희망 순위에선 패밀리가 강세를 보이고 있는것으로 집계 되었다. 역시 우리나라는 아직까지 패밀리 보유자가 많다는 증거이다. 값이 비싸기 때문에 발만 동동…

기종별 게임차트

＊ 평가점수는 본지 마리오 클럽 100명에 의해 평가된 점수로서 애독자 엽서를 10위까지 집계한 후 본지 마리오 클럽 회원들이 각 게임에 점수를 주어 1~10점까지 합산한 결과입니다.

애독자가 뽑은 베스트 10 !

슈퍼컴보이

순위	제 목	장르	용량	평가점수
1	톨네코의 대모험	롤플레잉	12M	955
2	제 3차 수퍼 로봇 대전	시뮬레이션	16M	937
3	성검전설 II	롤플레잉	16M	848
4	수제전기	시뮬레이션	12M	760
5	트리네아	액션 RPG	16M	719
6	소닉윙스	슈팅	10M	562
7	화이널 환타지 5	롤플레잉	16M	423
8	마리오 컬렉션	액션	16M	288
9	전설의 오우거 배틀	시뮬레이션	16M	244
10	스트리트 화이터 2-터보	액션	20M	171

톨네코 아저씨가 1위에 오르다니 !

춘소프트의 톨네코 아저씨 드디어 1위에 오르다 ! 과연 얼마나 1위를 지킬수 있을지 기대가 되는데… 한편 10위로 처진 스트리트 화이터 2-터보는 유저들의 기억 속에서 이대로 사라질것인지 아니면 화려하게 재기할것인지 ?

패밀리

순위	제 목	장르	용량	평가점수
1	드래곤 볼 Z 외전	카드 배틀	4M	932
2	별의 카비	액션	6M	890
3	마이티 화이널 화이트	액션	4M	845
4	드래곤퀘스트 4	롤플레잉	4M	611
5	열혈 축구 2	스포츠	4M	563
6	아랑전설 2	액션	4M	424
7	록맨 5	액션	4M	328
8	천지를 먹다	롤플레잉	4M	221
9	파로디우스	슈팅	4M	201
10	FC 전인	액션	4M	127

끝없이 계속되는 드래곤볼 Z 외전의 독주

패밀리 시장은 역시 손오공의 세계인가 ? 과연 언제가 되면 드래곤볼의 손아귀에서 벗어날 수 있을 것인지 ? 좀더 참신한 패밀리 게임의 출현을 기대해본다. 지난달 챔프의 공략 덕분인지 별의 카비가 2위로 급상승해 주목 소프트가 되었다.

수퍼알라딘보이 + CD-알라딘보이

순위	제 목	장르	용량	평가점수
1	스트리트 화이터 II 플러스	액션	24M	879
2	샤이닝포스 II	롤플레잉	16M	845
3	아랑전설	액션	12M	823
4	실피드	3차원 슈팅	CD	808
5	사잔아이즈	롤플레잉	CD	721
6	썬더호크	시뮬레이션	CD	677
7	CD 소닉	액션	CD	645
8	로켓 나이트 어드벤처	액션	16M	521
9	화이널 화이트 CD	액션	CD	425
10	건스타 히어로즈	액션	8M	419

CD-알라딘보이의 일대 혁명 !

수퍼 알라딘보이도 드디어 CD 시대로 접어 드는가 ? 순위의 과반수를 CD 게임이 독식한 가운데 스트리트 화이터 II 플러스가 1위에 우뚝 올라서 관심을 집중시키고 있다.

PC-엔진+바이스타

순위	제 목	장르	용량	평가점수
1	졸업	육성 시뮬레이션	CD	855
2	코튼	슈팅	CD	800
3	랑그리사	시뮬레이션	CD	776
4	패트레이버	어드벤처	CD	630
5	천사의 시 II	롤플레잉	CD	410
6	칼 II	어드벤처	CD	308
7	유나	디지탈 코믹	CD	292
8	풍운 가부끼전	롤플레잉	CD	154
9	스내처	어드벤처	CD	128
10	악마성 드라큐라 X	액션	CD	103

이쪽도 CD가 강세구만 !

PC 엔진 시장에서 휴카드의 종말을 예고하기라도 하듯이 이번달 순위에는 휴카드 게임이 한개도 들어가지 못하고 있다. 하긴 PC 엔진의 거두라고 할 수 있는 허드슨조차 휴카드에서 손을 떼는 형편이고 보면…

게임매니아의 구매희망순위

순위	제 목	장르	제작사	기종
1	로맨싱사가 2	롤플레잉	스퀘어	SFC
2	아랑전설2	액션	타카라	SFC
3	록맨 6	액션	캡콤	FC
4	바람의 전설 제나두	롤플레잉	팔콤	PC-CD
5	우루세이야쯔라	어드벤처	게임아츠	MD-CD
6	초무투전 2	액션	반다이	SFC
7	환타시스타 4	롤플레잉	세가	MD
8	여신전생 2	롤플레잉	아틀라스	SFC
9	화이널환타지 6	롤플레잉	스퀘어	SFC
10	랑그리사 2	시뮬레이션	메사이아	MD

로맨싱사가2 올해 최고의 기대 신작

성검전설 이후 최고의 기대신작인 로맨싱사가2. 일본 현지에서도 1탄에 비해 결코 떨어지지 않는 대작으로 주목받고 있다. 챔프에서 확실히 추천할 수 있는 게임이다.

텔레파시 퀴즈! 순위 알아맞추기

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다 !

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아 맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장 인기순위, 구매희망 순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종게임팩 1개씩을 드립니다.

(마감 : 매달 18일까지이며 전화번호는 미명기시는 자동탈락)

■10월호 정답자 발표는 부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

국외 **히트게임차트**

창간 1주년을 맞이하여 히트 게임 차트 내용도 대폭 변화를 해야한다는 역사적인 사명에 따라 이번호부터 과감히 그 모습을 달리했습니다. 이제 여러분은 일본의 게임 순위를 조용한 안방에서 확인할 수 있습니다.

일본 게임 순위 톱 10

지금까지 해외 게임 차트는 일본 판매 순위와 구매 희망 순위로 나뉘어져 있어서 진정 어느 게임이 최고 인기 게임인지 판가름하기 어려웠다. 그래서 이번달부터는 구매 희망 게임과 판매 순위를 합쳐 1위에서 10위까지 순위를 정확한 정보에 의해 여러분에게 전달하기로 했다.
이것으로 여러분은 일본 게임 인기순위를 정확히 알 수 있을 것이다.

1 로맨싱 사가2
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 93년 12월 10일
- 9,900엔

2 드래곤 퀘스트 VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매 미정
- 가격 미정

3 톨네코의 대모험
- 슈퍼컴보이
- 액션 롤플레잉
- 춘소프트
- 93년 9월 19일
- 9,600엔

4 화이어 엠블렘
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션 RPG
- 닌텐도
- 93년 12월 14일
- 9,800엔

5 드래곤 퀘스트 I·II
- 슈퍼 컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 93년 12월 18일
- 가격 미정

6 아랑전설 2
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 타카라
- 93년 11월 26일
- 9,980엔

7 진. 여신전생 II
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 아트라스
- 발매일 미정
- 가격 미정

8 성검전설 2
- 슈퍼컴보이
- 액션 RPG
- 스퀘어
- 93년 8월 6일
- 9,800엔

9 샤이닝 포스 II
- 수퍼 알라딘 보이
- 롤플레잉
- 세가
- 93년 10월 1일
- 8,800엔

10 마더 2 ~기구의 역습~
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 발매일 미정
- 가격 미정

종합 순위 1위는 로맨싱 사가 2 !

슈퍼 컴보이의 압도적인 강세 ! 수퍼 알라딘보이용 게임으로 유일하게 순위에 들어있는 샤이닝포스2에게 먼저 뜨거운 박수를 보낸다. 정통 롤플레잉 게임으로 그 가치를 더하는 샤이닝 포스 2. 아직 발매되지는 않았지만 드래곤퀘스트 VI와 뜨거운 순위 다툼을 하고 있다. 그리고 반 이상이 아직 발매되지 않은 게임들이어서 앞으로의 순위경쟁을 더욱 가열시키고 있다. 올라가기 보다 지키기가 더 힘든 정상의 자리 ! 그 정상의 자리를 영원히 지키려고 하는 수많은 게임들의 염원이 여기에 있다.

해외 기종별 인기 순위

첨프 편집부에서는 언제나 노력하는 마음으로 이번에도 좀더 정확한 집계를 하기 위해 정신없이 일본에서 정보를 수집했습니다. 그리고 창간 1주년을 맞이해 거듭나려고 또 한번 온힘을 기울였습니다. 이 순위표야 말로 가장 정확한 일본의 게임 성적표라는 것을 자부합니다.

이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계해 철저분석 여러분에게 공개하는 국제 정보코너입니다.

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼컴보이	수퍼알라딘 보이	PC 엔진	아케이드	미 국
록맨 6	로맨싱 사가2	샤이닝 포스 Ⅱ	이스 Ⅳ	아랑전설 스페셜	모탈 컴뱃

패밀리

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	록맨 6	액션	캡콤
2	열혈 스트리트 농구	스포츠	테크노스 저팬
3	테트리스 프래쉬	퍼즐	닌텐도
4	젤다의 전설 1	롤플레잉	닌텐도
5	도테랑전설 외전	롤플레잉	허드슨
6	패미스타 94	스포츠	남코
7	드래곤 볼Z 외전	롤플레잉	반다이
8	RPG 인생게임	롤플레잉	타카라
9	소년 마술사 인디	롤플레잉	IGS
10	별의 카비	액션	닌텐도

캡콤의 승부수는 록맨 6 !

전체 1위에서 10위까지 순위를 보면 롤플레잉 게임이 반 이상이라는 것을 알 수 있다. 역시 찬바람이 부는 가을에는 롤플레잉 게임이 적격인 것같다.이 달의 주목 소프트는 역시 3위를 차지한 테트리스 프래쉬. 정통 테트리스 게임을 약간 재미있게 변화시킨 이 게임을 국내에서도 소개하고 싶은 마음이 간절하다.

PC 엔진

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
2	진. 여신전생	롤플레잉	아트라스
3	악마성 드라큐라X	액션	코나미
4	몬스터 메이커	롤플레잉	NEC 애비뉴
5	뿌요뿌요	퍼즐	NEC 애비뉴
6	아랑전설 2	액션	허드슨
7	천외마경 Ⅲ	롤플레잉	허드슨
8	봄버맨 94	액션	허드슨
9	월드 히어로즈 2	액션	허드슨
10	졸업	시뮬레이션	NEC 애비뉴

이스 시리즈는 언제나 명작 ! 아돌의 그 명성은 지축을 울린다 !

새로 눈에 띄는 게임은 봄버맨 '94.아직 국내에서는 그 인기가 별로지만 게임 본 고장인 일본에서의 인기는 언제나 정상권이다. 그리고 그 스토리가 언제나 환상작이었던 이스 시리즈. 이번 Ⅳ에서는 어떤 시스템과 어떤 스토리가 우리들을 기다리고 있을까 ? 너무나 가슴 떨리는 기다림이다.

슈퍼컴보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	로맨싱 사가 2	롤플레잉	스퀘어
2	드래곤 퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
3	톨네코의 대모험	액션 PPG	춘 소프트
4	화이어 엠블렘	롤플레잉	닌텐도
5	드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ	롤플레잉	에닉스
6	아랑전설 2	액션	타카라
7	진. 여신전생 2	롤플레잉	아트라스
8	성검전설 2	액션 RPG	스퀘어
9	마더 2~기구의 역습~	롤플레잉	닌텐도
10	미스틱 퀘스트	롤플레잉	스퀘어

롤플레잉의 두 자존심 에닉스와 스퀘어 뜨거운 정상 다툼 !

지난달 1위는 드래곤 퀘스트 Ⅵ.이번 달은 로맨싱 사가 2. 그 누구도 예상하지 못하는 자존심의 싸움 ! 그러나 순위에는 스퀘어사의 게임이 더많이 보인다. 또 화이널 환타지 Ⅵ 제작 발표 이후 스퀘어사는 롤플레잉의 원조임을 더욱 강조하는데… 아무튼 이 두 제작사의 뜨거운 싸움은 우리들을 기쁘게 해주고 있다.

아케이드 게임

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	아랑전설 스페셜	액션	S.N.K
2	사이버슬래드	슈팅	남코
3	머슬봄버	스포츠	캡콤
4	기동전사 건담	액션	반프레스토
5	왕위 결전전	퍼즐	자레코
6	타이틀 화이트	스포트	세가
7	에이컨 배트	슈팅	남코
8	스트리트화이터 Ⅱ터보	액션	캡콤
9	리셀엔파서즈	슈팅	코나미
10	아우트 런러즈	레이스	세가

테리의 OK ! 소리는 오늘도 멈추지 않았다 !

발표되자마자 엄청난 충격을 주었던 격투 액션 게임의 대명사 아랑전설 스페셜 ! 그 뜨거운 바람은 소슬한 가을바람도 가열시키고 있다. 지금 국내에서도 엄청난 인기를 얻고 있다.

3D 레이스 게임과 슈팅 게임이 판치는 아케이드 게임의 세계 ! 그러나 정통 액션 게임은 언제나 사랑을 받는다.

수퍼 알라딘보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	샤이닝 포스 Ⅱ	롤플레잉	세가
2	실피드	슈팅	게임아츠
3	스트리트화이터Ⅱ 플러스	액션	캡콤
4	뿌요뿌요	퍼즐	세가
5	건스타 히로즈	액션	세가
6	성마전설 3X3아이즈	롤플레잉	세가
7	환타시스타 Ⅳ	롤플레잉	세가
8	쥬라기 공원	액션	세가
9	컬럼스 Ⅲ	퍼즐	세가
10	유유백서 외전	롤플레잉	세가

이제 세가의 새로운 변신을 지켜보라 !

수퍼 알라딘보이의 부활을 외치며 세가에서 당당하게 내논 게임 샤이닝 포스 2. 역시 그 명성답게 단숨에 정상을 차지했다. 그 다음 주자는 3D 입체 슈팅 게임인 실피드. 1, 2위 게임만을 본다면 결코 슈퍼컴보이 게임에 뒤질리 없는 수퍼 알라딘 보이 게임이건만 왜 슈퍼컴보이 게임에 눌려 있는지 가슴이 아프다.

미국 순위

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	모탈컴뱃	액션	어클레임 슈퍼 NEC
2	모탈컴뱃	액션	어클레임 제네시스
3	슈퍼 마리오 컬렉션	액션	미국 닌텐도
4	스트리트 화이터 Ⅱ터보	액션	미국 캡콤
5	모탈컴뱃	액션	어클레임 게임기어
6	쥬라기 공원	액션	미국 세가
7	젤다의 전설	액션 RPG	미국 세가
8	모탈컴뱃	액션	어클레임 게임보이
9	제나널 카오스	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠
10	빌 워시 칼리지 풋볼	스포츠	일렉트로닉 아츠

모탈컴뱃 ! 미국에서 인기 있는 게임은 이렇게 달라요 !

슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이, 게임기어, 게임보이용으로 나와 폭발적인 인기를 얻고 있는 모탈컴뱃. 아니 ! 지난달 순위에는 볼 수 없었던 게임이 갑자기 1위, 2위 그리고 이곳저곳에서 그 순위를 볼 수 있는 이유는 무엇일까 ? 역시 미국인들은 그들만의 독특한 자존심이 게임 업계에서도 나타난다.

특보 I

'슈퍼 3D 베이스 볼' 한글버전 탄생!

「한국 프로야구」

슈퍼컴보이						
	국내 발매일	93/12/예정	장르	스포츠	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	자레코 현대전자	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가		기타	한글버전	게임 난이도	AB© DEF

일본에서 한국 게임 유저를 위한 한글 게임이 만들어졌다! 이번 한글버전 게임은 일본의 유명한 자레코사가 지난 10월 1일 발매한 신작 「슈퍼 3D 베이스볼」을 한글로 컨버전 한 것으로 일본에서 현재 인기를 끌고 있는 프로야구 게임이다. 이 게임에는 여러분이 좋아하는 모든 선수들이 출연한다. 현재 홈런왕인 삼성 라이온즈의 김성래 선수는 물론 김광림, 김형석 등 기라성같은 선수들을 여러분의 손으로 직접 조작할 수 있다. 이번 한글 버전 게임의 등장은 국내에서 만들어진 게임이 아닌 일본에서 직접 한국시장을 겨냥, 컨버전한 것으로 하나의 실험무대 겸 중요한 의미를 갖는다.

8월부터 컨버전 작업 시작

지난 8월부터 우리나라 현대전자의 도움으로 원판 게임이 일본에서 발매되기 전부터 본격적인 한글 작업이 시작되었다. 대부분 한글로 게임이 진행되나 일부 지원되지 않는 한글은 영어로 처리. 그러나 국내 유저가 이해하면서 실감있게 즐기기에는 아무런 장애가 없을 정도로 완벽하게 한글처리가 되었다.

이럴수가… 멀리 '현대전자' 간판이 보인다

올스타전, 청백전도 즐길 수 있다

한국선수들의 개인기록 뿐만 아니라 구장 선택시 각 구장의 특징도 나오는 등 실감있는 게임임을 자부한다. 또 팀간 대결은 물론 청백전과 올스타전도 준비되어 있어 각종 선택 모드는 완벽히 갖춰놓은 셈.

다만 실제 해보지 않는 상태라 다음달 발매되어 직접 플레이해 보았을 때 시스템면에서 버그가 생기지 않을까 걱정은 된다.

모드 선택을 하자!

실제 한국팀명과 선수들이 등장!

일본 프로야구의 팀명과 선수들을 한글로 옮겨 놓은 것이 아닌 한국 프로야구에서 등장하는 팀과 선수들을 직접 출현시켜 실제감은 이루 말할 수 없을 정도. 삼성, 롯데, 해태 등 한국팀들이 등장하여 게임에서 또 한번 불꽃 리그전을 벌이는 것이다. 자! 여러분은 누구 팬이죠?

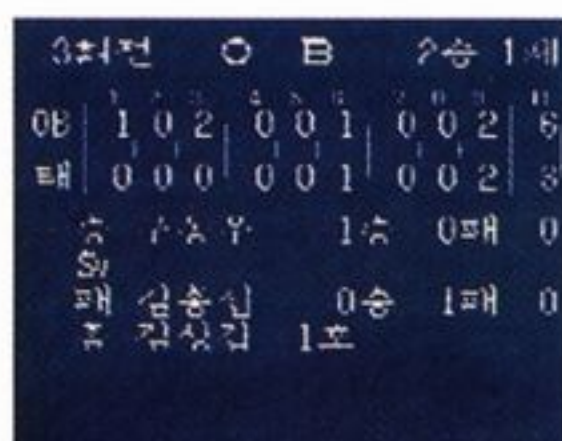
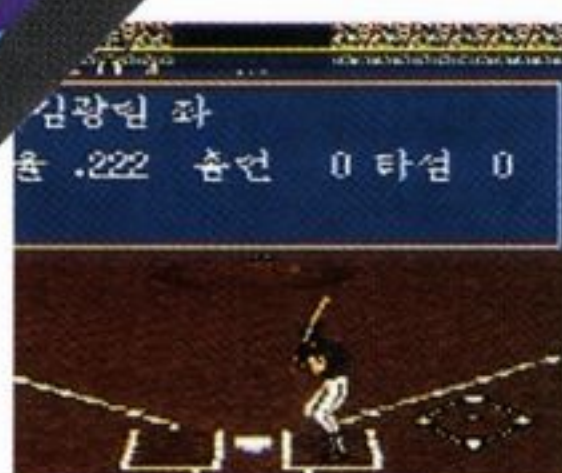
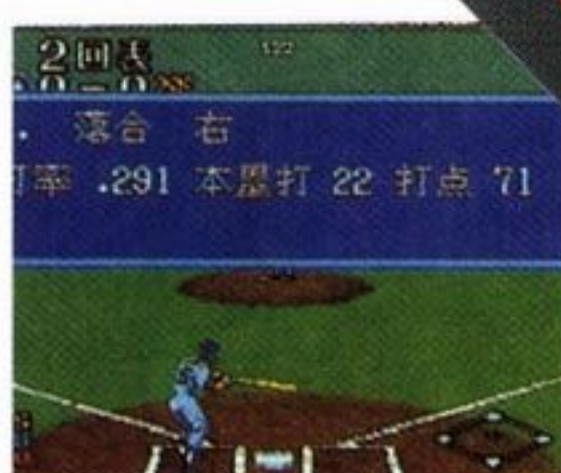
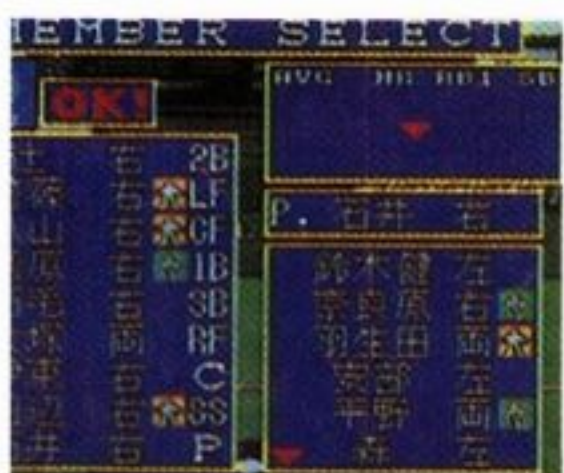
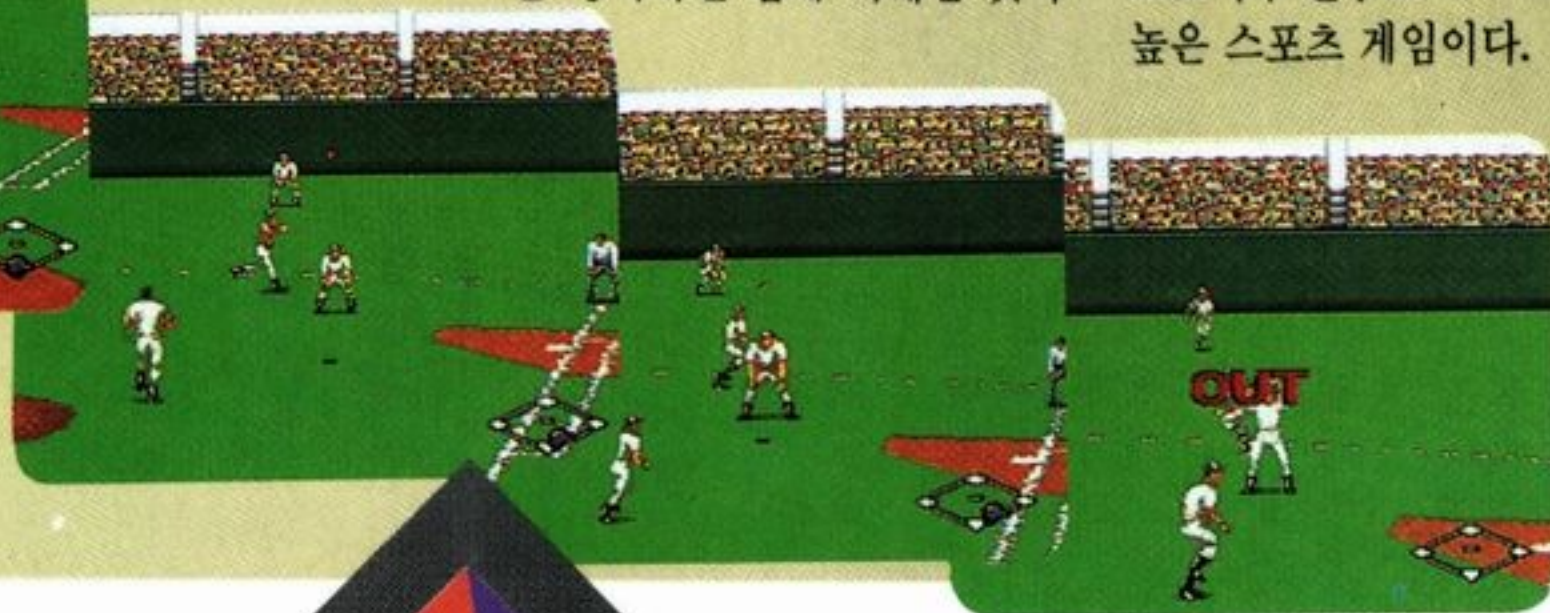
단, 한국프로야구에 대한 전문가의 도움을 받지 않아서인지 선수들이 약간 옛날 선수들이라는 아쉬움은 있지만 그 스타 플레이어들을 여러분 손으로 직접 조작할 수 있다는 것은 영광중에 영광이다.

만수 형! 홈런 부탁해요!

「원판 3D 베이스 볼」은 어떤 게임인가?

이 게임은 자레코사가 지난 10월 1일 슈퍼컴보이용으로 발매한 12메가의 일본 프로야구 게임이다. DSP칩(고속연산 프로세서)를 장착해 프로그램상의 복잡한 처리를 부드럽게 해주는 본격 3D 게임이며 화면이 타구 뒷쪽에서 시점을 잡아 회전 확대되는 시스템이다. 우리가 가끔 텔레비전에서 보는 프로야구 중계를 생각하면 쉽게 이해될 것이다.

모드는 한국 프로야구와 같이 패넌트, 오픈전, 올스타전, 홍백전 등이 갖추어져 다양한 게임을 즐길 수 있게 설계되었으며 구단명과 선수명이 모두 일본 프로야구 선수로 짜여져 실제감 높은 스포츠 게임이다.

일본판 화면비교 한국판

긴급속보!

드래곤 퀘스트 I·II

12/18일로 마침내 발매일 결정!

모험의 세계를 공개한다

챔프의 핫라인을 통해 들어온 초특급 정보 중 하나인 드래퀘 1,2의 모험세계 맵을 챔프독자에게 공개한다.

드래곤퀘스트1

1 여행 출발의 마을/라다톰
여행의 출발지인 라다톰성 아래마을이다. 용왕의 성이 눈앞에 보이는구나!

2 옛날이야기의 마을/가라이
위대한 음유시인 가라이의 잠자는 대지. 그의 묘가 마을 지하에 있는 미궁에 둘러싸여져 있다.

3 온천마을/마이라
깊은 숲속에 자리잡은 조용한 마을. 한없이 쏟아져 나오는 온천이 여행인들의 피로를 풀어준다.

4. 성한도시/멜키드
아레후갈 유일의 상업도시. 높은 성벽에 둘러싸여 수상한 사람들의 출입을 거부한다.

5 호수위의 마을/리물달
물에 둘러싸여진 아름다운 마을. 여행에 도움을 주는 중요한 도구가 마을 어딘가에 있을 것이다.

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/12/18	장르	롤플레잉	화면외국어수준	일어 상
	제작사	에닉스	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

더 이상 말이 필요없는 드래곤 퀘스트1·2가 다음달 18일로 발매가 결정되었다. 패밀리용으로 최고의 히트작을 기록했던 드래퀘1·2의 슈퍼컴보이용 컨버전 정보가 나간 뒤로 계속되는 기대감이 이제야 충족될 전망이다.

아무튼 대작들이 한꺼번에 쏟아지는 12월이 기다려지는구나!

드래곤퀘스트2

6 새로운 여행을 떠나는 성/로레시아
용자인 당신이 태어난 자란 성이다. 성 안에 있는 여행의 문에서는 의외의 장소로 갈 수 있다.

7 휴게소/리리자
대륙을 건너온 여행인이 하룻밤 쉬는 작은 마을. 이 지방 유일의 무기상점이 있다.

8. 만남의 장소/문페터
로렌시아성과 문브르크 성의 중계지점이다. 붙임성있는 개에게 비밀이 있을 것이다.

9 항구/루프가나
거대한 배가 출입하는 항구 마을. 무역으로 번성해온 거대한 마을이지만 외지인에게는 차갑다.

10 아름다운 물의 도시/베라눌
호수에 떠있는 마을. 중심에 있는 거대한 교회에는 무엇이 있을까?

11 지하도시/펠포이
마물이 무서워 지하 깊숙히 피난한 마을. 대도둑이 잡혀있다는 소문도 있다.

창간 1주년기념 특집

차례

챔프 「첫돌」을 축하합니다 !

독자의 따뜻한 사랑 속에서 여러분 곁을 항상 지켜온 챔프가 벌써 창간 1주년을 맞이했습니다. 지난 한해동안 챔프가 국낸 게임시장 및 게임지의 발전에 많은 역할을 해왔음은 자타가 공인할 정도라고 생각합니다. 그것은 바로 국내 최고의 게임전문지가 되기 위한 챔프 스탭진들의 필사적인 노력과 함께 독자들의 따뜻한 격려가 지금의 위치로 자리매김되지 않았나 합니다.

항상 챔프는 독자와 함께 한다는 편집의식을 가지고 평소 독자들이 궁금해했던 점들을 모아 특집「챔프'첫돌'을 축하합니다」를 기획해 보았습니다.

앞으로도 계속 독자와 따뜻한 가슴으로 만나길 기원합니다. 챔프는 더욱 독자 여러분을 위해 신속한 정보, 완벽한 공략을 위해 최선을 다하겠습니다.

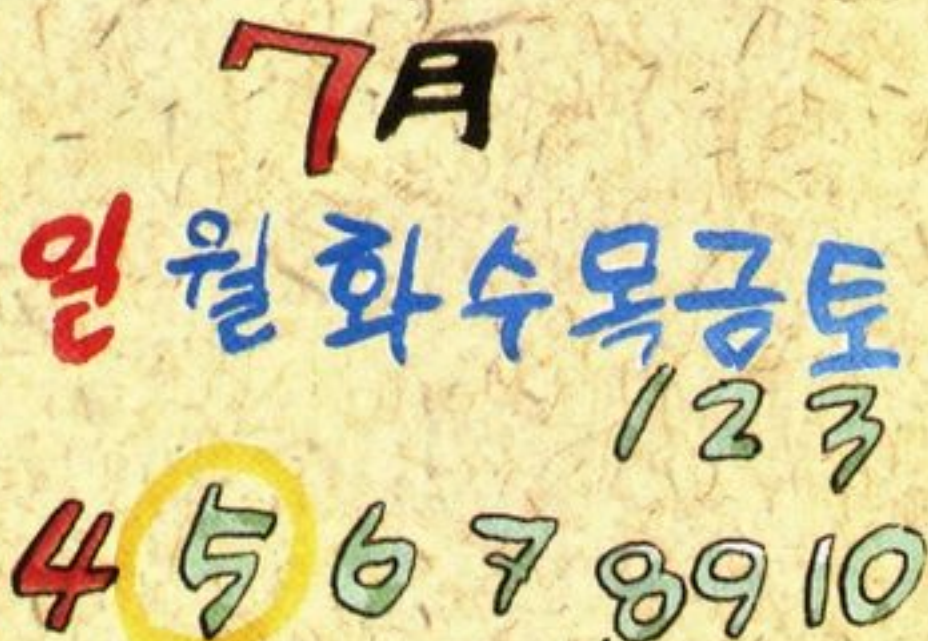
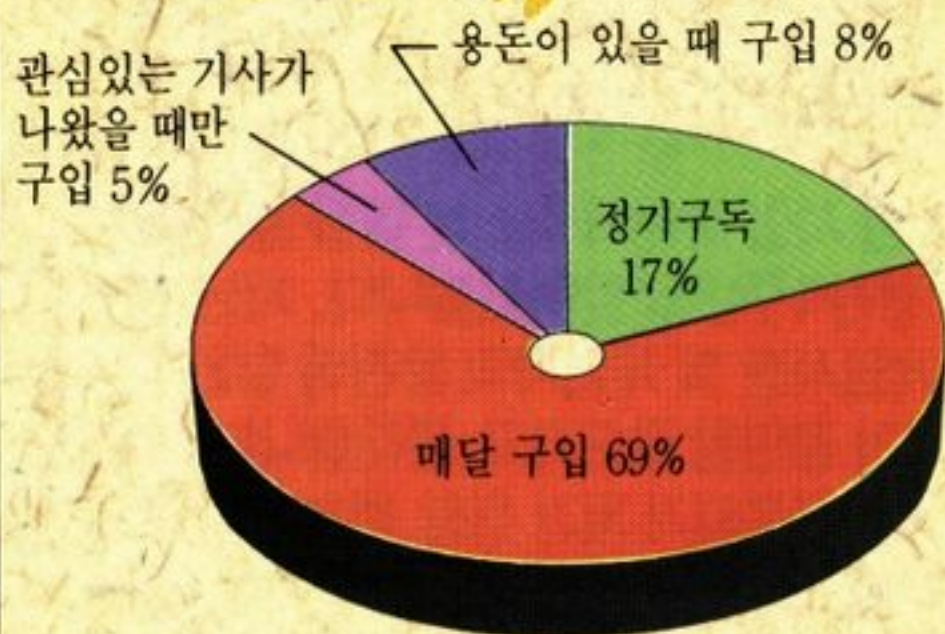
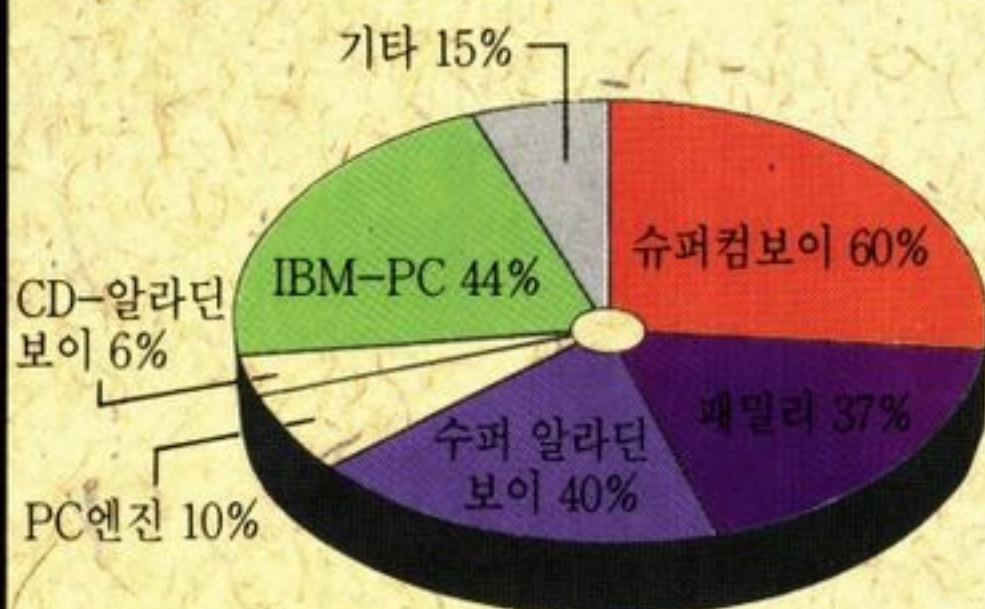
창간 1주년기념 특집

챔프 독자 게임환경 조사

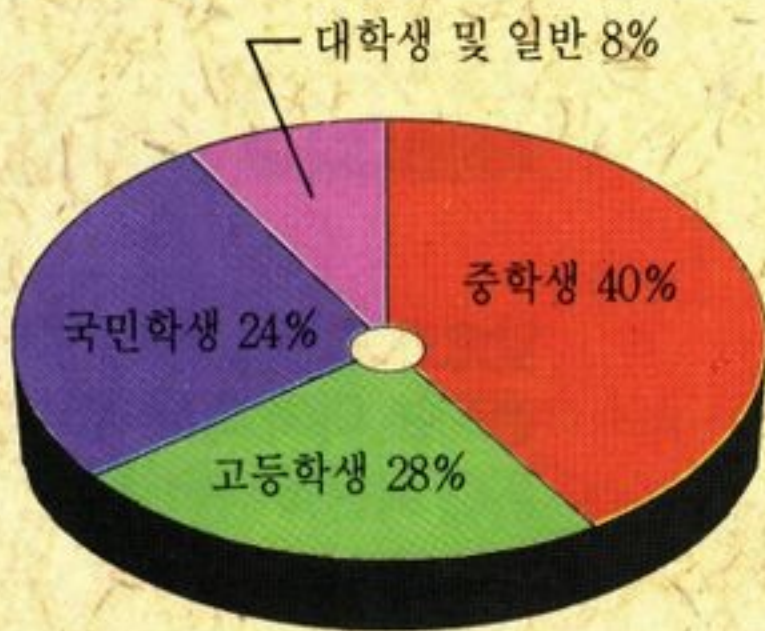
독자의 따뜻한 사랑 속에서 여러분 곁을 항상 지켜 온 챔프가 벌써 창간 1주년을 맞이했습니다. 국내 최고의 게임전문지가 되기 위한 챔프 스탭진들의 필사의 노력과 함께 독자들의 격려가 지금의 위치로 자리매김되지 않았나 합니다. 유 에프 오

이에 챔프에서는 보다 질적인 내용의 공급을 위해 독자들의 게임 환경을 조사했습니다. 과연 우리 독자들의 게임챔프 인식도는 어떠하며 보유기종은 무엇인가?

챔프에서는 독자 1,000명을 무작위로 선정, 전화문의를 통해 다음과 같은 결과를 산출해 여러분에게 공개합니다. 계속 챔프와 함께 하면서 추운 겨울, 따뜻한 사랑 부탁합니다.

1 게임챔프는 언제 구입하십니까?

2 보유하고 있는 게임기 기종은? (복수응답자도 포함)

조사 결과 올해 초만 하더라도 패밀리 보유자가 가장 많은 비율을 가졌으나 점점 우리나라 게임시장도 슈퍼컴보이 위주로 가는 것을 입증시켜 주었다.

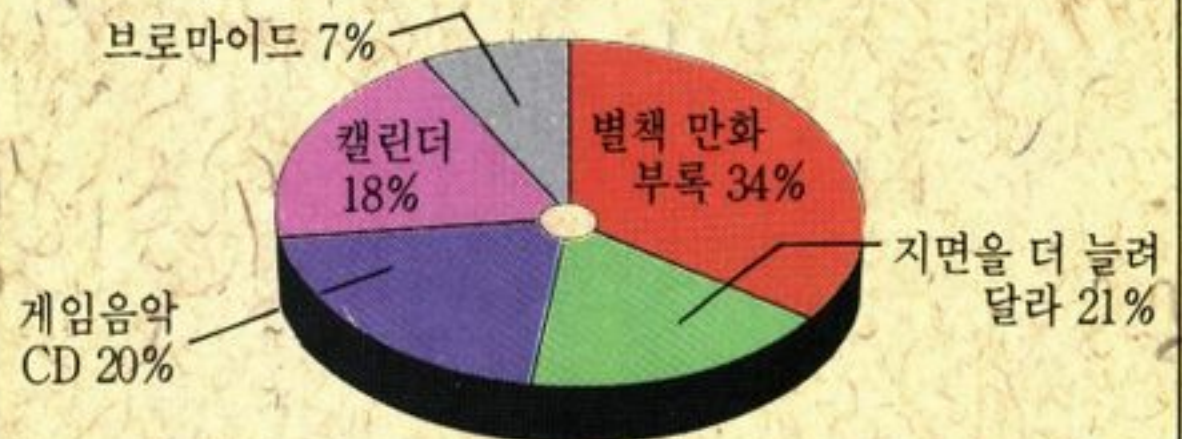
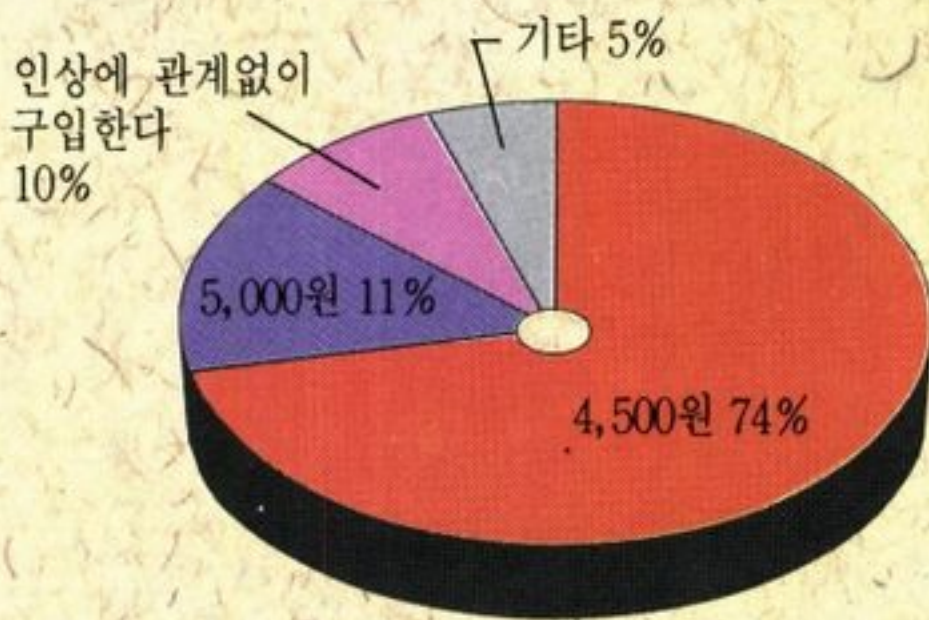
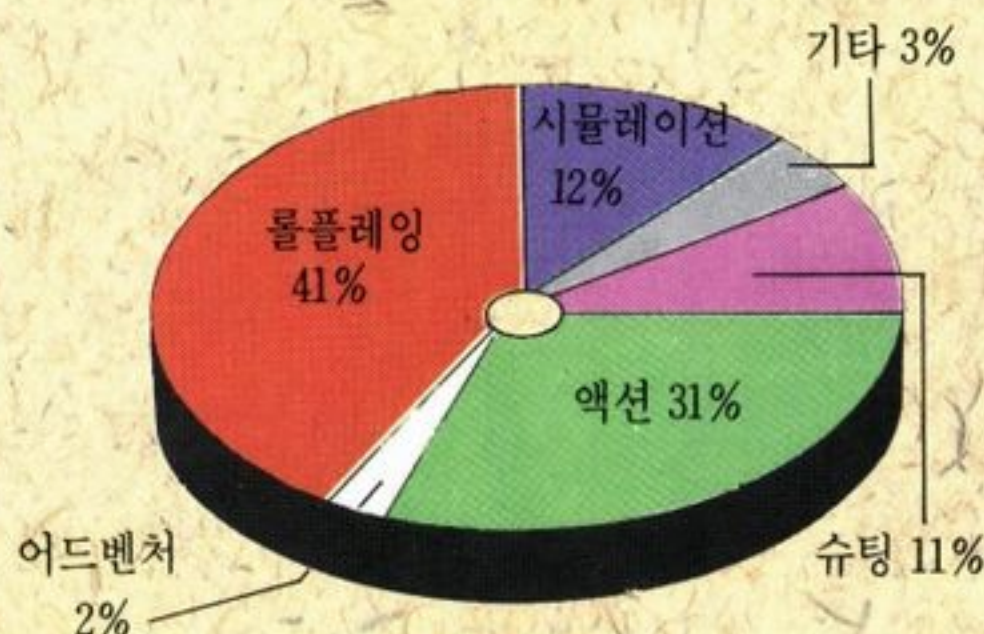
IBM-PC의 보유율이 가장 높은 것은 기본적으로 컴퓨터를 보유하면서 게임기는 별도로 가지는 추세가 확산될 것으로 보인다.

3 챔프독자의 연령층은?

비디오 게임이 가장 인기있는 층은 역시 중학생층. 이웃 일본에서는 국민학생 때부터 게임과 친해져 기성인이 되어도 게임맨이 많은 반면 아직 우리나라는 신세대 위주로 게임을 즐기는 추세. 그러나 곧 우리도 게임은 특정층만의 전유물이 아닌 다양한 세대가 즐기는 문화로 곧 정착될 것이다.

4 챔프독자의 한달 용돈은?

챔프 독자의 한달 용돈은 2-3만원 사이가 절대적인 분포도를 보이고 있다. 챔프는 한달 용돈이 상대적으로 많고 적음을 떠나 독자 대부분이 부모님에게 타 쓰는 실태를 인식하여 챔프를 사는 용돈만은 절대 아깝지 않다는 생각이 들 정도로 최고의 책을 만들어야 겠다는 결심을 하게 되었다.

5 부록으로 가장 갖고 싶은 것은?

챔프독자들은 대부분 챔프의 지면 증대와 게임만화의 수록을 원하고 있었다. 이에 이번호부터 지면의 대폭 증대와 함께 게임코믹 '스화2' 만화를 게재하기로 결정, 또한 94년이 가까워 옴에 따라 신년 캘린더를 갖고 싶어하는 독자들도 전체 18%를 차지해 역시 이번호에 멋있는 '아랑전설2' 캘린더를 특별부록으로 결정했다.

6 만약 챔프의 가격을 인상한다면 얼마가 적당하겠습니까?

7 챔프 독자가 좋아하는 게임 장르는?

챔프독자가 좋아하는 게임장르는 역시 롤플레잉을 가장 선호하는 것으로 나타났다. 지금까지 단순한 액션게임을 선호하는 추세가 강했으나 이제는 국내 게임 매니아들도 두뇌회전을 필요로 하는 지능게임을 즐기는 시대가 도래했음을 알 수 있다.

창간 1주년기념 특집

해외 정기 구독자 특별 인터뷰

일본인이 본

「게임챔프」는 한국 최고의 게임지 아니에요?

그는 「게임챔프」를 정기구독하게 된 이유에 대해 "처음에 한국도 게임 붐이라고 하는데 과연 한국에서는 어떤 게임이 인기가 있고 게임지는 어떠한지 알고 싶어 한국 사정을 잘아는 친구를 통해 한국에서 제일 인기있는 게임지를 구해달라고 부탁을 했다. 그랬더니 그 친구가 선뜩 이야기하는 것이 「게임챔프」라는 잡지였다."

처음에는 일본 이외에도 게임지가 있다는 사실과 한국에서 초 특유의 인기가 있는 게임지가 있다는 사실을 못믿었었자만 게임챔프를 보고나서 '과연 인기가 있을만한 잡지라는 사실과 한국도 이렇게 우수한 게임지를 만들 수 있구나' 하는 생각이 들었다고 한다.

챔프는 내용면에서나 편집면에서 일본 어떤 게임지와 비교를 해도 전혀 손색이 없는 잡지라고 게임챔프를 너무 극찬하는 바람에 인터뷰를 하고 있던 우리들의 혼다 아저씨는 잠시 얼굴이 붉어졌다.

또 아직 자신이 한국어를 조금밖에 몰라 게임지를 완벽하게 읽을 수는 없지만 내용면에서도 굉장히 훌륭한 잡지라고 힘있게 말하는 그의 모습은 어쩐지 일본인 답지 않게 솔직하고 당당한 모습이었다.

해외 정기 구독자

챔프 창간 1주년을 맞아 인터뷰 상대를 과감히 외국인을 택했다 이미 국내에서는 최고의 게임전문지로 자리잡은 게임챔프가 게임왕국 일본인이 보았을 때의 느낌은 과연 어떨까?

지금껏 많은 독자들과 챔프 편집인들이 밤낮없이 최선을 다해온 책이지만 더 배워야 할점을 겸허히 수용하기 위해서이다. 인터뷰 대상을 여러 각도로 찾다가 단지 책 한권 보여주고 그 느낌을 듣는 어설픔에서 벗어나기 위해 매달 게임챔프를 구독하는 해외 정기구독자가 가장 정확히 평가를 내릴 수 있다는 자체 판단아래 일본 NEC사에 근무하는 '하야미'씨를 택했다.

자, 지금부터 일본인이 바라본 「게임챔프」에 대해 들어보자?

노력하는 자세가 가장 중요

하야미씨는 언뜩 보기에는 복덕방 주인 아저씨처럼 보이지만 자신의 직업에 대해 자부심도 있고 무척 노력하는 사람이었다. (뭐! 그러니까 한국의 게임챔프를 보고 있겠지!)

그는 게임챔프를 보고 '노력과 정성이 가득한 책'이라고 평가했고, '책은 손으로 만드는 것이 아니라 마음으로 만드는 것!'이라고 평가를 했다. 일본도 게임지가 가득하지만 "인기가 있는 잡지가 있는 반면 인기없는 잡지가 있기 마련이라고 한다. 같은 정보를 가지고 게임지를 만드는데도 인기 차이가 나는 것은 역시 만드는 이가 어떤 마음으로 만드느냐에 달려다고 생각한다"고 했다.

「게임 챔프」

독자 참여 코너의 증대가 필요

아직 한국어를 완벽하게 몰라 정확하게 게임챔프를 평가하기는 불가능하지만, 일본 게임 잡지의 역사와 한국 게임지의 역사를 보면 한국 게임지가 짧은 시간 내에 놀라운 발전을 했다는 것은 사실이지만 '구성면이나 편집면에서 일본의 잡지 보다 약간 떨어진다'라고 보다 분발을 요구하는 충고도 아끼지 않았다.

그리고 그는 일본 게임 잡지는 일반 독자 참여가 굉장히 많다는 말을 한다. 일본 게임지는 독자 참여를 통해 독자들은 게임 업체에게 하고 싶은 말을 하고, 게임 업체에서도 이 같은 독자의 말을 무척이나 중요하게 듣고 있다고 한다. 결국 "일본 잡지는 게임 업체와 독자들 사이의 충실한 중간 다리 역할이 최고의 잡지가 되는 비결"이라고 했다.

하야미씨는 게임챔프도 물론 여러가지 독자 참여 코너가 있다는 것은 알고 있지만 이런 교량 역할을 조금 효과적으로 하는 것이 좋겠다고 부탁을 했다.

한국의 게임산업 전망 밝다

일본이 이렇게 게임 선진국이 된 것은 그다지 오랜된 이야기는 아니다. 불과 10여년 전만해도 일본도 게임 산업이 이렇게 놀랄만하게 크게 성장할 줄은 아무도 몰랐다.

하야미씨는 "한국도 지금은 아직 게임에 있어서 선진국이라고는 할 수 없지만 앞으로 지금과 같은 게임 붐이 유지된다면 빠른 시일 내에 일본과 함께 하는 게임국이 될 것"이라고 확신하면서 그는 '과도기'라는 표현으로 한국 게임 시장을 평가했다.

인터뷰를 마치고…

먼저 시종 진지하게 인터뷰를 임해주신 하야미씨에게 감사를 드리며 너무 게임 챔프를 극찬해줄 때에는 오히려 인터뷰를 하는 쪽에서 얼굴이 붉혀질 정도였다. 이럴 때마다 정상을 차지하고 있는 게임지라는 자부심보다는 앞으로 더욱 열심히 노력하는 잡지가 되어야 한다는 생각이 들었다.

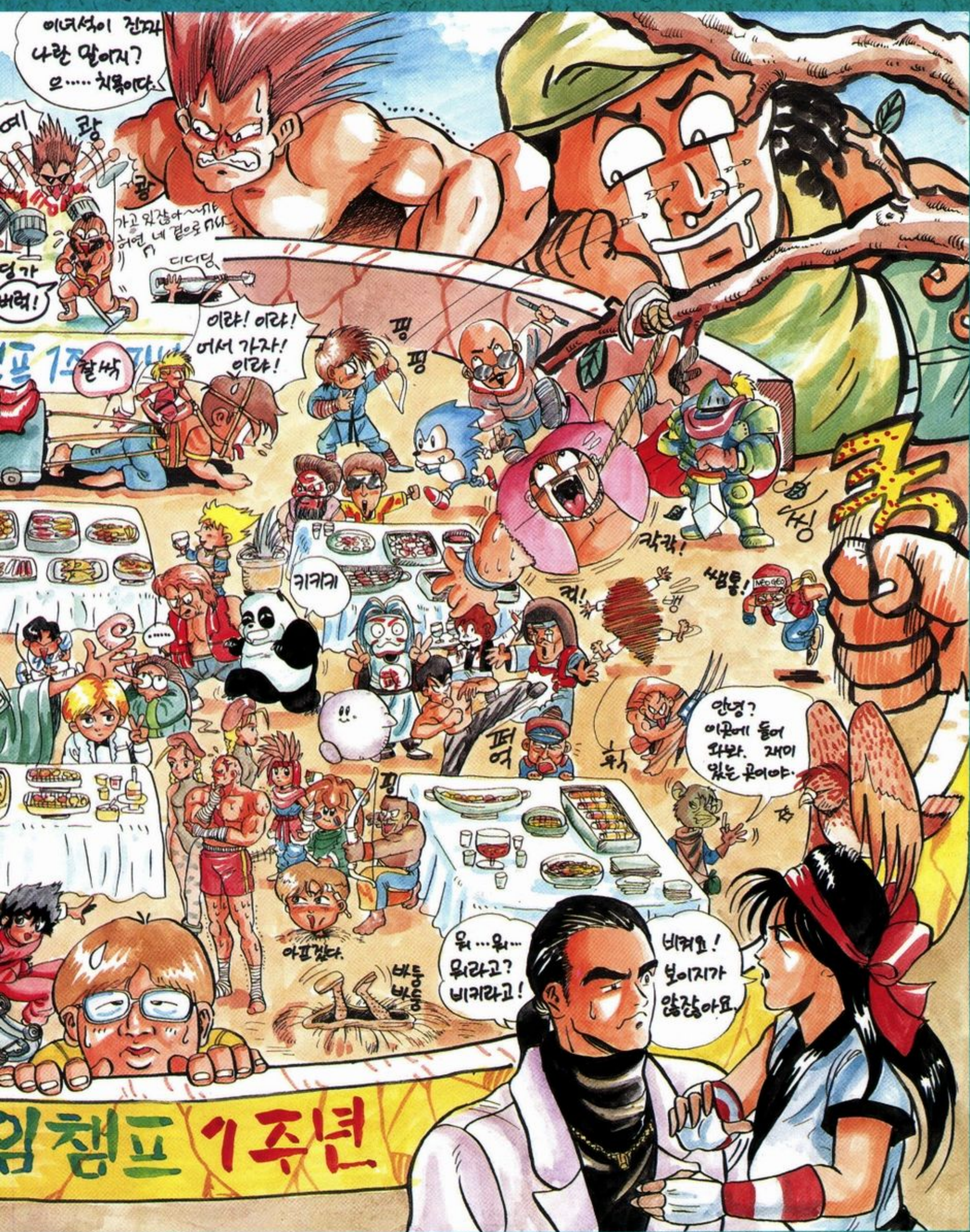
게임챔프 1주년을 맞이하여 챔프는 우리나라는 물론 세계 여러 곳에서 많은 충고와 조언을 들었다. 하야미씨도 이 같이 조언을 해주신 우리나라 독자들과 같은 게임챔프 팬이었다.

이런 여러분들을 위해 앞으로 게임챔프는 더욱 열심히 노력해 국내 최정상 게임전문지로서의 역할을 다하고 계속 발전해 갈 수 있는 잡지가 될 것을 독자 여러분에게 다짐한다.

창간 1주년기념

특집

챔핑을 찾아라

이녀석이 진짜
나란 말이지?
으…… 치욕이다.
광
광
가고 있잖아~
허연 네 곁으로
디디딩
이랴! 이랴!
어서 가자!
이랴!
찰싹
핑
핑
키키키
각각!
쌔롤!
펑
핑
안녕?
이곳에 들어
와봐. 재미
있는 곳이야.
아프겠다.
바둥
바둥
뭐…뭐…
뭐라고?
비키라고!
비켜요!
보이지가
않잖아요.
임챔프 1주년

창간 1주년기념 특집

모든 일상생활은 아이디어 샘물

생활 속에서 우연히 떠올린 것을 챔프와 접목하는 것이 챔프만이 가진 노하우라고 하면 믿어주실지. 그 예로 밀치락 거리는 출근버스 안에서 아랫배에 힘을 줄 때 가장 많은 아이디어를 낸다는 이돌컵 기자, 짜투리를 이용해 미장원에서 머리단장을 할 때 반짝 아이디어는 산출된다는 게임훈장님. 남영동 목욕탕에 앉아 시름을 잊은채 앉아 멋진 기획안이 나온다는 혼다 선생님 등 이렇게 반짝 반짝 빛나는 아이디어가 모두 챔프를 빛낸 표창장감이 되는 것이다.

각 기자들의 기획구상

챔프 제작을 위한 취재팀 기획회의에 들어가기 전에 각 기자들은 자발적인 기획구상을 가진다. 그 와중에 피워대는 담배 소비량은 대형트럭 4대 분량이라나… 믿거나 말거나. 가장 기초단계가 되는 이 작업에는 많은 에너지가 필요하게 된다. 특히 챔프맨들을 위해 공략은 어떤 게임으로 할까?가 가장 큰 결정사항

보고서 제작

그리고 기획회의 시 제출할 충분한 자료를 준비한다. 근거없는 주장은 계란으로 바윗돌 치기와 진배하기 때문이다. 준비된 보고서는 국정감사 시 제출된 서류 보다 많다는 항간의 소문을 믿어야 되나 말아야 되나.

기획회의

그런 과정으로 준비된 각자의 모든 기획안이 회의실에서 최초 공개가 된다. 팀장을 비롯한 담당 기자들의 침 튀기는 토론이 뜨거운 감자가 되어 식탁에 올려지면서 가끔은 공포 분위기 연출되지만 종이비행기를 날려 상대 기자를 열받게 하기도 하는 모습들이 챔프맨의 모습들이라 생각된다.

지난호 문제점이 무엇이며 마감일은 언제인가가 최총 결정되고 독자들이 보내온 상소문을 검토, 현안점이 무엇인가를 판결한다.

역시 매번 머리털 뽑히는 것은 강심장을 가진 강팀장님.

기사작성 (출동!)

드디어 작전개시이다. 챔프의 읽을 거리는 각 특공대원들의 정보국 침투로 시작된다. 이 작업단계에서는 끈질긴 투혼과 근성이 요구되기도 한다. 각 업체와 게임관련 정보를 집중적으로 취재하여 기사 작업에 들어가고 거기에 인터뷰 등이 빠지면 서운하겠죠.

한편 기사 마감일이라고 해서 독자들에 대한 서비스는 마비될 수 없다는 것을 철칙으로 삼고있다. 챔프 독자들을 위해 할 수 있는 정보 서비스는 결코 휴식이 있을 수 없다.

* 독자 앙케이트를 빠짐없이 조사

* 엽서 관리 철저

* 기사작성 중에 챔프를 방문한 독자들을 아주 공손히 대우

* 기사작성 중에 매주 토요일 전화문의를 철저 준수

각 기자들에게 마감일은 생명과도 같은 것. 마감일을 지키지 않으면 참신하고 신선한 정보를 독자들에게 하루 빨리 제공할 수 없기 때문이다. 오! 원고마감 92년 11월, 보다 빠른 게임정보와 완벽한 공략을 목표로 등장했던 신세대 "게임챔프"가 벌써 1주년을 맞이하였다. 창간호부터 게임독자 및 업계의 주목을 받으며 자라온 게임챔프. 결국 독자들의 뜨거운 응원으로 국내 최정상 게임잡지로 탈바꿈해 지금 이 자리에 섰다. 챔프는 지나온 길보다는 앞으로 여러분과 함께 개척해 나갈 미래를 계획하고 있다. 이에 챔프는 1주년 탄생을 맞아 그동안 여러분이 궁금증을 물어왔던 챔프 제작과정을 하나도 숨김없이 공개한다. 자, 모두 함께 이 세상에서 최고로 멋있는 게임챔프를 만들어보자.

전화문의 : 매주 토요일 오후 2시~ 6시 714-7187
수퍼 알라딘보이 문의는 707-1448

인쇄소에서 최종 확인후 이제는 제본

인쇄와 제본은 뗄래야 뗄 수 없는 관계. 인쇄소에서 최종 인쇄가 끝나면 이제는 제본으로 넘어간다. 제본이라는 것은 챔프의 내용이 가득찬 종이 규격에 맞게 자르고 가운데 철심을 박는일. 챔프만의 특성이라고 한다면 바로 이 중철 제본을 들 수 있다. 학교 교과서와 같이 사각으로 제본된 것을 평철이라고 한다. 공부 잘하셨죠.

여러분 그럼 마지막으로 남은 건 무엇이죠. 이제 책을 받아보는 거라고요? 아닙니다. 중요한 사실이 하나 더 남았다. 그것은 바로 챔프를 사기 위해 황금같은 여러분의 용돈을 어떻게 쪼개 쓰느니이다.

수정확인후 인쇄소로

최종적으로 수정자를 확인하는데 이때 가장 결정적인 입김이 작용하는 것은 역시 버그왕초. 오늘도 먹고 살아나갈 수 있는 버그가 없나하고 확인하며 1차적으로 살아 꿈틀대는 버그를 잡아 먹는다. 그다음 시식하는 것이 팀장, 마지막으로 왕버그를 감칠 맛 나게 먹는 분이 편집장이라는 것은 극비 중의 극비.

그리고 중요한 정보를 실은 챔프는 인쇄소로 달려간다. 구구절절한 사연과 애타게 기다리는 독자들을 위해 하루라도 빨리 찍어내려고 애를 쓰는 거죠. 윤전기는 그래서 챔프가 태어날 때면 홍역을 치루나보다.

발송은 항상 기쁜 마음으로

새벽같이 총 기상하여 발송작업이 시작된다. 정기구독자에게는 미리 발송작업에 들어가고 그외의 판매는 총판 방식을 취하는데 총판은 각 서점으로 우송하며 챔프를 사랑하는 독자들은 이 총판 산하 서점에서 구입하실 수 있는 것이다.

기종별 공략은 이렇게 설정

초점을 맞추는데 국산게임도 아닌 일본 게임을 완벽히 자세히 소개한다는 것은 별도의 공략본이 아니곤 곤란하기 때문에 많이 가슴 아파한다. 하지만 한정된 지면에 최선을 다한다는 각오는 변함이 없다.

담당기자들의 예리한 통찰력과 과연 독자들이 어떤 공략을 기대하는가를 분석하여 공략이라는 작업에 착수. 대부분 100% 완벽공략에 미진한 부분들을 해소키 위해 전화문의라는 정보 서비스를 설치한 것이다.

마감 후 미술 부는 대지작업

그렇게 힘든 상황에서 마감을 마치면 바로 기사를 낚아채는 범인은 미술부. 그들만이 가진 최강의 속도전 '3시간 작업에 3분 휴식' 시스템으로 일 처리를 하며 그런 손에서 난공불락의 챔프는 또 한번 빛을 발하게 되는 것이다.

요원의 대부분은 젊은 언니들로 구성되어 있어서 그런지 챔프 또한 요즘 신세대들에게 맞는 스타일로 나온다는 평이 강해지고 있다. 과연 챔프는 얼마나 더 젊어질 것인가에 챔프 사옥의 수위아저씨는 기쁜 근심 중.

취재부와 미술부가 이런 작업을 펼치고 있을 때 광고, 영업, 기획, 관리, 경리부는 모두 제각기 맡은 임무를 다 한다. 그중에서 가장 존경스러운 부서는 경리부.

창간 1주년기념 특집

게임챔프 과월호 목차

'92/12 창간호

특보/수퍼 알라딘보이 3대 빅소프트
1. 랜드스토커 2. 소닉 3. 삼국지

집중공략

SFC/수퍼가챠폰월드 SD건담 X, 소닉블러스터맨, 대전략 익스퍼트

MD/랜드스토커, 소닉 2, 삼국지 3, 랑그리사

MD-CD/원더독

FC/문크리스탈, 수호전, 랑펠로

PC-CD/코즈믹 판타지 3

창간기념 스페셜 기획/게임 매니아의 행동패턴

창간 특별취재/닌텐도 단독 인터뷰

'93/1월호

특보/「록맨 5」 전모 공개

긴급속보/「화이널 환타지 5」 대공개

집중공략

SFC/아랑전설, 여신전생, 젤다의 전설, 슈퍼 마리오 월드

MD/삼국지 3, 소닉 2

스페셜 기획/게임 디자이너가 되는길

기획정보
1. 게임 액세서리 총집합
2. 어드벤처 게임의 향후 전망
3. 일본 게임 아카데미 시상식 현황

'93/2월호

특보
1. 「드래곤볼Z-2 초무투전」 등장
2. MD 최고의 액션 「베어너클 2」

긴급속보/현대 첫 동시발매 게임 「울티메이터 화이터」

집중공략

SFC/화이널 환타지 5, 발켄

MD/랜드스토커

ARC/아랑전설 2

스페셜 기획/500명에게 물어본 '92 인기 게임 총결산

기획정보
1. 스화 2 「비밀데이타」 공개
2. 일본에서 새로운 붐을 일으키는 「바코드 게임」

'93/4월호

특보
1. 「드래곤볼 초무투전」 필살기 공개
2. 「성검전설 2」 최신정보 긴급입수
3. 「브레스 오브 화이어」

긴급속보
1. 삼성 「아랑전설」 발매결정
2. 「드래곤볼 Z」 아케이드로 등장!

집중공략

SFC/로맨싱사가, 포퓰러스 2, 혼두라 스피리트 3

MD/램파트/유럽전선

FC/돗지탄평, 캡틴쯔바사 2

PC 엔진/나디아

IBM/반지의 지배자 2, F-15 스트라이크 이글3

ARC/아랑전설 2 조필살기 공개

스페셜 기획/패밀리 전국시대의 도래

기획정보
1. 드래곤볼 CF 제작소개
2. 메가 CD 발매로 한국에 CD 게임시대 개막

특별취재/일본유학정보-휴먼크리에이티브-

이것이 알고싶다/한바탕 소동으로 끝난 광과민성 발작

'93/3월호

특보
1. 「스화 2 대쉬 터보」 비밀 테크닉 공개
2. 「드래곤 퀘스트 1, 2」 슈퍼패미컴으로 등장

긴급속보/「성검전설 2」 동시발매 결정!

집중공략

SFC/화이널 환타지 5, 마리오 페인트, 란마

MD/베어너클 2, 미키와 도널드, 중장기병 레이노스

FC/열혈 격투전설, SD 건담 가챠폰 전사 5

ARC/골든액스, 아랑전설 2

스페셜 기획/「휴대용 게임기」의 모든것

특별취재/일본유학정보 —요요기 애니메이션 학원—

기획정보
1. 일본 '92 「게임 아카데미상 시상식」
2. 소닉 2 금단의 비법 대공개
3. 히트 게임음악 CD와 비디오 베스트 10

이것이 알고싶다/UFO의 정체를 밝힌다

'93/5월호

특보

1. 「아랑전설」 수퍼 알라딘보이로 4월 발매 !
2. 「프린세스 메이커2」 4월 발매 대공개 !

긴급속보

1. 「이스 4」 캐릭터 공개
2. 「스화 2」 MD, PC 엔진으로 발매 결정 !

집중공략

SFC/초무투전, 메탈맥스, 스타폭스
MD/사신드락소스, 마징사가
FC/이스 3, 다운타운 열혈물어
IBM/ATAM
스페셜 기획/오락실 게임을 내방으로
기획정보/버추얼 리얼리티 가상현실 게임 대공개 !

'93/6월호

특보

1. 아케이드용 「월드 히어로즈 2」 필살기 공개, SFC로도 등장
2. 「드래곤 퀘스트 1, 2」 오프닝 공개

긴급속보

1. 20메가 「스트리트 화이터 2 터보」, 「아랑전설 2」 발매 결정
2. 수퍼 알라딘보이용 「스트리트 화이터 2 대쉬」 발매 속보

집중공략

SFC/캡틴쯔바사 4, 브레스 오브 화이어
FC/돗지탄평, 화이널 환타지 3
MD/돌핀, 도라에몽, 우주거북선
IBM/코만치, 복수무정
스페셜 속보/RPG 란마1/2 등장
스페셜 기획/필승 ! 힘내라 조이패드

기획정보

1. 슈퍼컴보이용 조이스틱 총집합
2. 삼성, 세가의 「저가 신모델」 전격 발표
3. 캐릭터 게임 철저연구

'93/7월호

특보

1. 「드래곤볼 Z 외전」 마침내 등장 ! 초특급 속보
2. 「성검전설 2」 7월 24일 발매 확정

긴급속보

1. 드래곤퀘스트 4 외전 「톨네코의 대모험」 등장
2. 패밀리용 「수퍼마리오」시리즈 몽땅 SFC로 컨버전

집중공략

SFC/화이널 화이트 2, 용기병단 단잘브, 캡틴쯔바사 4—핵심 필살기
MD/아랑전설, 타이니 툰의 모험
FC/화이어 엠블렘 외전
바이스타/에어종크
IBM/울티마 7—서펜트 섬, NBA 농구

기획정보

1. 슈퍼컴보이 액션게임 완전공개
2. 스퀘어사 밀착 취재

'93/8월호

특보

1. 「드래곤볼 Z 외전」의 모든것을 공개한다
2. 「톨네코의 대모험」 발매일 확정 !

긴급속보

1. 「화이널 환타지 USA편」 전격 등장 !
2. 「록맨 6」 마침내 출현 !

집중공략

SFC/스화 2—터보, 전설의 오우거 배틀, 실버사가 2
MD/엑스렌자, 스노우 브러더스
FC/최강의 7인, 마이티 화이널 화이트
ARC/아랑전설 2, 화이터즈 히스토리, 너클헤드
IBM/울티마 7 후편
스페셜 기획/고기능 게임기 CD—ROM 시대 활짝 개방 !
기획정보/아케이드용 「드래곤볼 Z」 마침내 등장 !

'93/9월호

독점공략/「드래곤볼 Z 외전」 국내최초 독점공략 !

특보

1. 「드래곤퀘스트 6」 드디어 제작결정 !
2. 「로맨싱사가 2」 전격 제작돌입 !

긴급속보

1. 수퍼알라딘보이 최고의 롤플레잉 「샤이닝포스 2」 10월 1일 발매 !
2. 여신전생 속편 「마신전생」 탄생 임박

집중공략

SFC/성검전설 2, 수퍼 마리오 컬렉션, 3차 수퍼 로봇 대전
MD/수퍼시노비 2, LHX 어택초퍼
FC/드래곤 퀘스트 4
ARC/세이부 축구, 사무라이 스피릿트
IBM/페르시아 왕자2
스페셜 기획/신나는 게임, 비디오로 여름방학 보내기

'93/10월호

독점공략/또 하나의 명작 롤플레잉 「톨네코의 대모험」 탄생

특보

1. 「드래곤볼 초무투전 2」 등장 !
2. 「랑그리사 2」 탄생 임박 !

긴급속보

1. 「진—여신전생 2」 발매 결정 !
2. 「록맨」 슈퍼컴보이로 등장 !

집중공략

SFC/성검전설 2, 소드월드SFC
MD/로켓 나이트 어드벤처, 데저트 스트라이커
FC/드래곤볼 Z 외전, 천지를 먹다 2
PC 엔진/랑그리사
ARC/아랑전설 스페셜, 머설챔피언
IBM/월드 투어 테니스
초특급신작/수퍼 스화 2 전격 출현 !
스페셜기획/오락실에서 만날 수 있는 모든 게임 총집합

'93/11월호

특보

1. 「화이널환타지 6」 제작속보
2. 「로맨싱사가 2」 동시발매 결정
3. 「챔프 창간 1주년」 기념 잔치 한마당 사고

긴급속보

1. 「초무투전 2」 한국 동시발매 확정 !
2. 「로도스섬 전기」 게임으로 등장 !

초특급신작/수퍼 스트리트 화이터 완전공개

집중공략

SFC/수제전기, 알버트 오딧세이, 소닉윙스
MD/스화2 플러스, 샤이닝포스 2
FC/별의 카비
ARC/기동전사 건담, 퍼니셔
IBM/플레쉬백, 신디케이트
기획기사/슈퍼컴보이를 둘러싼 갖가지 의문점

MD용으로 충격적 이식 결정

충격속보

용호의 권

龍虎의 拳

수퍼알라딘보이						
현지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 수준	일어 하
제작사	세가	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

수퍼 알라딘보이에 이식 결정

네오지오의 100메가 쇼크 제1탄으로서 현재에도 그 인기의 정상을 지키고있는「용호의 권」이 드디어 수퍼 알라딘보이로 이식이 결정되었다.

이「용호의 권」은 슈퍼컴보이, PC엔진에 이어 세번째로 이식이 행해지는 커다란 사건으로 대전 액션게임을 선호하는 수퍼 알라딘보이 유저에게는 지상의 기쁨이 아니고 무엇이겠는가!

챔프에서는 일본에서 보내온 특급 자료와 챔프만의 예상을 정리, 소개하도록 하겠다.

획기적인 이식, 음성 부분은?

격투게임「용호의권」의 특색이라고 하면 우선 독특한 음성 부분을 꼽을 수 있다. 타격시 구사 되는 음향은 물론 캐릭터가 읊는 대사들은 격투 게임의 최절정이라고 평가되는데 과연 수퍼알라딘보이에서 재현이 가능해질 것인가 궁금증을더해준다.

그 부분에 대해서는 챔프도 확실감을 50%밖에 가지지 못하는데「스화 2 플러스」에서 음성이 지원된 것을 보아서 가능성이 있지 않을까 예상한다. 단 욕심을 더 내자면 네오지오용에서 없었던 프로필 소개 화면이 오프닝 데모 대신에 들어갔으면 하는 마음인데 이 부분은 불가능일 확률이 높다.

하지만 그 이외의 부분은 대부분 이식도가 상당히 높다는 정보이다. 오토바이를 타고있는 료의 화면을 보면 짐작을 할 수 있다.

료의 프로필을 알 수 있는 수퍼 알라딘 보이 오리지널 화면.
대사를 보고 예상한다면 확실히 오프닝에 사용될 것이다

라운드를 클리어했을 때의 비주얼 료는 납치된 여동생 유리를 구출하러 서쪽으로…

극한류 공수의 사범으로 최강의 격투가로 불린 아버지에게 어릴 적부터 엄한 수행을 받아온 료. 유리를 구출하러 떠난다.

RYO
료 사카자키

이탈리아의 재산가 집안에서 태어난 로버트는 장래를 약속받은 자유스럽지 못한 생활에 고통을 느끼고 있었다.

ROBERT
로버트 가르시

MD에서 작열하는 필살기들

「용호의 권」 필살기는 화면 사진에서 보듯이 네오지오용과 거의 문제 없이 사용할 수 있다고 한다. 물론 화려한 "용호난무"도 사용할 수 있을 것이다. 여기서 무엇보다도 기대가 되는 것은 줌 업 기능의 이식인데 화면사진을 보면 "역시 맞군!"이라는 탄성이 나올 것이다. 하지만 캐릭터의 크기는 100%가 아닌 듯하다.

킥계의 "필살기". 손상 게이지가 붉은 색일 때 사용하면 화려한 2단차기가 구사된다

기공계의 "필살기". 떨어진 상태에서 상대를 향해 발사한다

킥계 "필살기". 이 기술의 사용방법으로 플레이어의 레벨을 가늠할 수 있다

등당용백이 사용할 수 있는 유일한 필살기

공개 사진을 보면 알 수 있듯이 「용호의 권」에서 없어서는 안될 보너스 스테이지가 거의 완전하게 재현되어있다. 이것도 이식도가 높다는 것을 확인시키는 부분이다.

* 도발포즈도 건재

▲죤 클로리의 도발포즈도 역시 이식이 되었다

* 보너스 스테이지도 건재하다

◀3개의 보너스 스테이지가 빠짐없이 준비되어 있다

체력을 올릴 수 있는 빙판 격파.➤
이외에 병깨기와 초필살기 전수도 있다

「용호의 권」을 빛내는 등장 캐릭터는

MD용 「용호의 권」은 주인공 2인 중에서 1인을 선택해 납치된 료의 여동생 '유리'를 구출하기 위해 공포가 지배하는 거리, 사우스 타운으로 향한다는 오프닝으로 시작한다.

라운드마다의 연출도 세련미를 더하고 다른 격투 게임에는 없는 중후한 스토리가 유저들을 압도하고 있다. 그렇기 때문에 캐릭터들의 개성도 이 게임매력의 하나라고 하겠다.

MD용 「용호의 권」에서 등장하는 캐릭터 및 캐릭터의 비주얼은 네오지오용과 똑같다.

2인의 앞에 나타나는 MD용 8인의 적

등당백용

옛날부터 전해오는 일본점무술의 전승자. 단신 아메리카로 건너가 엄한 수행 끝에 독자적 격투 스타일을 구축했다.

리파이론

어린시절, 중국권법의 달인 밑에서 갈고 닦은 기술은 스승이기도 한 양아버지를 능가할지도 모른다는 항간의 소문이 있다.

미키 로저스

시골의 빈곤한 가정에서 태어나 어린시절 부터 세계 챔피언을 동경한다. 아마츄어 챔피언이 되지만 트러블로 인해 꿈은 깨진다.

미스터 빅

원래 육군 특수부대의 대좌였다는 소문이 있지만 그 경력은 거의 의문에 싸여있다. 2개의 봉을 사용하고 있다.

잭 터너

어릴 적부터 괴력의 사나이로 유명했었다. 자신을 최강이라고 믿고 불량그룹인 블랙캣츠를 결성한다. 지금은 미스터 빅의 부하이다.

킹

5년전 갑자기 사우스 타운에 나타났다. 화려한 발차기를 무기로 불량 그룹의 우두머리가 되지만 잭에게 패하고 만다.

죤 크로리

해군대좌 시절 「푸른 질풍」이라는 별명을 가질 정도로 훌륭한 파이롯이였던 용사. 적에게 격투되어 물러나 있다.

미스터 카라테

본명, 연령, 모두가 의문에 쌓인 사나이. 과거 그를 이긴 자는 한 사람도 존재하지 않는다. 「불패의 격투가」로 불리고 있다.

차세대 기기명은 새턴 (SATURN)

위의 일러스트는 차세대 기기의 모습을 예상한 것이다. 일러스트의 모습은 아직 확정되지 않은 것으로 실제 모델은 아직 공개되지 않고 있다. 우선 기기의 성능부터 조목조목 살펴보기로 하자.

정식명칭은 미확정

개발 코드네임은「새턴」이라고 하는 이름이 붙어 있지만 이것이 정식명칭으로 확정 된 것은 아니다. 이 명칭이 그대로 사용될지, 어떨지는 좀더 두고봐야…

CD+카트리지형

형태는 CD-ROM과 카트리지 일체형으로 소프트웨어의 공급은 어떤 방식에도 대응할 것으로 보인다. 또, 세가는 CD-ROM 게임쪽으로 주력할 의향이 있는 것으로 보이지만 상황에 따라서는 카트리지만 대응하는 모델도 고려하고 있는 것으로 보인다.

시대의 흐름에 따라 CD-ROM이 주류를 이룰 가능성이 높지만 소프트웨어의 공급에 의해서는 카트리지도 배제할 수는 없을 것이다.

종래 기기와의 호환은 아쉽게도…

기존의 유저들이 제일 궁금해 하는 부분이 바로 이 문제일 것이다. 일본에서 300만대 이상 보급되어 있는 메가드라이브 시장. 국내에도 수퍼 알라딘보이라는 이름으로 상당히 많은 양이 보급되어 있으므로 차세대 기기에 대해 제일 큰 문제는 호환성일 것이다.

그러나 유감스럽게도 현재 밝혀진 정보에 의하면 기존 기기와의 호환성은 없다고 한다. 기술적으로 호환이 불가능하다고 하면 테라드라이브처럼 합체형이 될지 세가마크 Ⅲ나 마스터 시스템을 사용할 때 쓰는 메가아뎁타 같은 옵션이 나올지는 아직까지 미지수이다.

이것이 바로 차세대 기기의 성능!

이제부터는 그래픽과 사운드 등의 구체적인 시스템 성능을 알아보기로 하자. 과연 어느 정도의 시스템일까나?

CPU는 32비트 RISC 방식

기기의 중심이 되는 CPU는 전문에서 밝혔듯이 히다찌 32비트 RISC 칩. 대개 CPU는 처리능력이 빠르면 빠를 수록 우수한 것으로 RISC 방식은 대형 컴퓨터에 필적하는 스피드를 갖추고 있다. 퍼스컴 영역에서도 파워 PC 등은 아직 개발되지 않은 상태이므로 이번 차세대 기기에 탑재되는 CPU가 최첨단 방식이라고 봐도 틀리지 않을 것이다.

최첨단의 CD-ROM 드라이브

CD-ROM에도 획기적인 방식이 채용될 것으로 보인다. 드라이브는 4배 속도의 전송 속도에 대응하고 CD-ROM에는 일부 내용을 변경시킬 수 있는 기능이 첨가되어 있다고 하는데 그러면 이제까지 데이타를 출력시키기만 하던 CD에 자신이 하

고 싶은대로 데이타를 입력시킬 수 있다는 것인지? 자못 기대가 된다.

4배속도란?

이것은 데이타의 전송율이 보통 기기의 4배가 되는 것을 뜻한다. 보통의 전송율은 초당 150킬로 바이트로 아무리 CPU의 실행 능력이 높아지고 처리속도가 빨라져도 데이타의 전송이 늦으면 리얼타임 처리시 스피드가 늦어지게 된다. 특히 이번 차세대 기기의 강력한 그래픽은 방대한 데이타를 사용하게 되므로 필수적으로 4배 속도 기능이 채용 된 것이라고 한다.

데이타의 일부를 변환

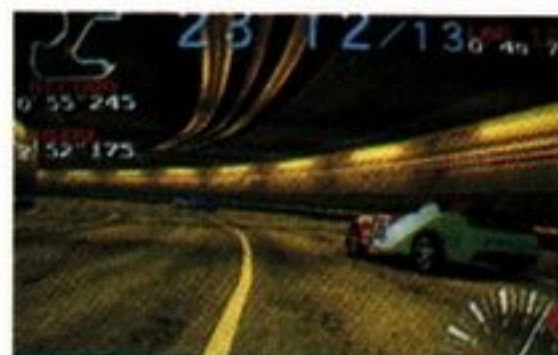
일반용의 CD-ROM에는 없는 데이타 입력 기능이 채용되어 있는 것도 빼놓을 수 없는 특징. 단, 전체적인 내용을 바꿀 수 있다는 것은 아니고 일부분의 내용을 자신이 원하는 내용으로 넣을 수 있다고 한다.

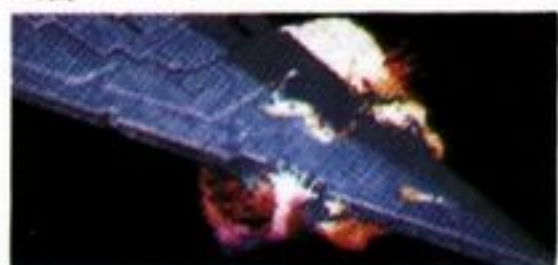
이 기능을 이용하면 메가 CD에서는 본체의 내장램이나 외장형 백업램에만 보존할 수 있었던 데이타를 CD 자체에 써넣을 수 있게 된다고 한다.

퍼스컴용의 CD-ROM 드라이브는 현재 2배속이 주류를 이루고 있다

하자. 우선 세가에서 공식적으로 이식을 결정한 것이 「버철화이터」.

이 게임의 이식 가능성은 굉장히 높은 것으로 알려지고 있다. 그리고 세가가 앞으로 만들게 되는 업소용 게임은 가정용 차세대 기기와 동일한 CPU를 사용하도록 하려고 준비중이라 한다. 만약 이것이 실현되면 이식은 더욱 활발하게 전개될 수 있고 차세대 기기에서 세가의 아케이드 게임을 완벽한 오리지널 그대로 즐길 수 있다는 이야기가 된다.

버철화이터
게임센터에서도 획기적인 수준으로 인정받고 있는 「버철화이터」. 그러나 이식의 가능성은 크다!

릿지레이서-
이것은 이식되면 좋을 듯한 게임. 화면의 아름다움이 뛰어난 남코의 레이스 게임

스크램블 트레이닝
-체감 게임도 활발히 이식되었으면…

X-WING
-강력한 그래픽 기능이 요구되는 IBM계의 게임도 표적이 된다

강력한 그래픽 기능

메가드라이브(수퍼 알라딘보이)에서는 512색 중 64색밖에 쓸 수 없었던 것이 타기종과 비교해서 결정적인 약점으로 작용해 왔던 것이 사실이다. 그것이 근래에는 더욱 치명적인 약점으로 작용하고 있는데 특히 칼라 사진을 직접 뽑아서 조합한 경우는 얼핏보아도 그래픽이 미흡하다는 것을 한눈에 느낄 수 있을 정도이다.

세가로서는 이 점이 당혹스러웠을 것. 그러나 이번 차세대 기기의 출현으로 그런 약점을 타개하고 게임 시장의 주도권을 차지할 수 있는 계기가 되리라고 본다.

16, 777, 216색!

풀칼라, 또는 톨칼라로 불려지는 일반적인 수준은 픽셀당 16, 777, 216색을 쓸 수 있다. 이 경우 24비트 칼라로도 표현이 가능한데 차세대 기기에서 24비트 칼라를 동시발색으로 쓸 수 있을지 어떨지는 모르지만 위에서 밝힌 수치의 색을 쓸 수 있는 것은 확실하다.

이밖에도 많은 기능이…

그래픽을 표현할 수 있는 기능은 위에서 언급한 수치를 보고 알았을 것이다. 하지만 그래픽에 관련된 다른 기능들도 무수히 많다. 특수한 스프라이트 프로세서를 탑재하고 있다던지 고성능 배경처리 프로세서를 탑재하고 있다던지… 이것저것 프로세서만 모두 합쳐도 7개에 달한다고 하니 과연 어떤 그래픽이 지원될 지 상상만해도 즐겁지 않은가? 또, 종래의 게임기에서는 와이드 비전이 대응되지 않았던데 반해 이번 기기에서는 대응되도록 되어있다.

주요한 성능

CPU : 히다찌 32비트 RISC 칩
메모리 : 총계 24메가 비트(3메가 바이트)
* 메인 램과 V램 등의 종합치인지 어떤지는 불명.
CD-ROM용 32메가 비트(4메가 바이트)
그래픽 : 최대 1677만 7216색
2,400만 픽셀
폴리곤 표시 가능한 스프라이트 프로세서
(그로우 셰딩, 텍스터 맷핑 가능)
고성능 배경처리 프로세서
(최대표시 5면, XYZ 스크롤 4면, 횡 라인스크롤 4면, 종 셀스크롤 2/4면, 회전면 2면, 확대축소 2면, 윈도우 2면)
와이어 비전 대응
음성 : 32채널 PCM 음원, FM 음원
CD-ROM : 4배속 대응, 드라이브 일부에 쓰기 가능 CD-ROM 채용(커스텀)
개발용언어 : C언어, 어셈블러, C++
기타 : 프로세서의 수는 모두 7개 (CPU도 포함)
입출력 계통, 옵션류 등은 아직 불명

사운드와 메모리가 확실!

위에서 설명한 사양에서 사운드와 메모리를 가지고 몇가지 설명하기로 한다. 사운드는 FM 음원과 32채널 PCM 음원으로 되어있다.

두 음원 모두 메가드라이브나 메가 CD에도 있던 것이지만 32채널이라고 하는 수치는 한 차원 다른 첨단 기능. 사운드가 깨끗하다고 하는 슈퍼컴보이도 PCM 8채널을 채용하고 있을 뿐이며 IBM에서 사용되는 사운드 전용 카드도 이제 막 32채널 제품이 나왔을 정도이니 이 수치가 어느 정도인지는 감이 잡힐 것이다.

메모리는 토탈 24메가 비트(3메가 바이트)로 여기에 메인 메모리와 V램, 그외의 사운드용 메모리와 캣슈 등이 몇가지나 포함되어 있는지는 아직 정확하게 알려져 있지 않다. 이것은 IBM 486급에 맞먹는 메모리인데 과연 어느 정도까지 게임의 수준이 향상될것인지? 모든 것은 내년 가을에…

과연 어떤 게임이 나올까?

게임기가 있어도 소프트가 없으면 무용지물. 여기서는 이식될 확률이 높거나 이식되면 좋을듯한 게임을 간추려 보기로

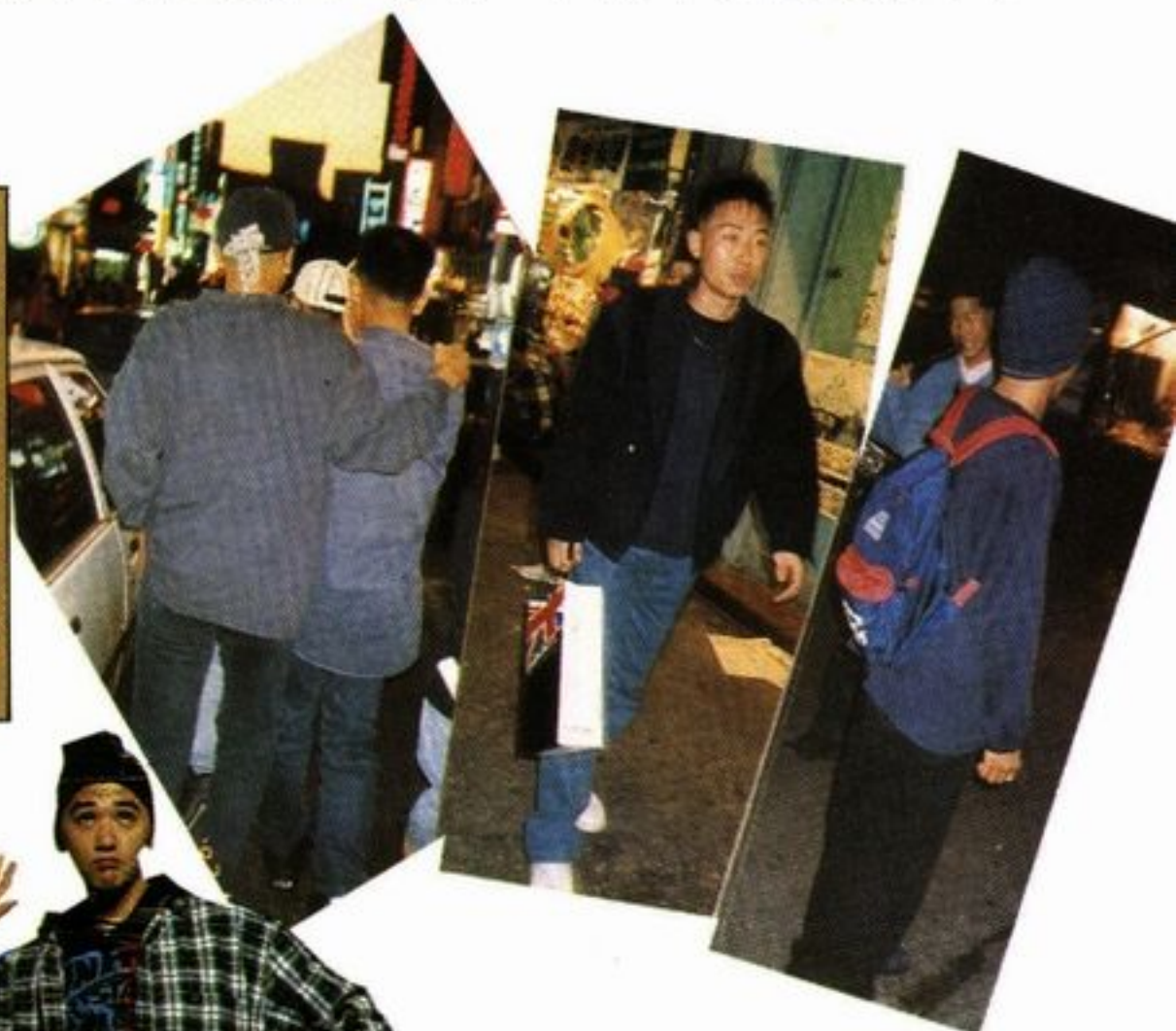
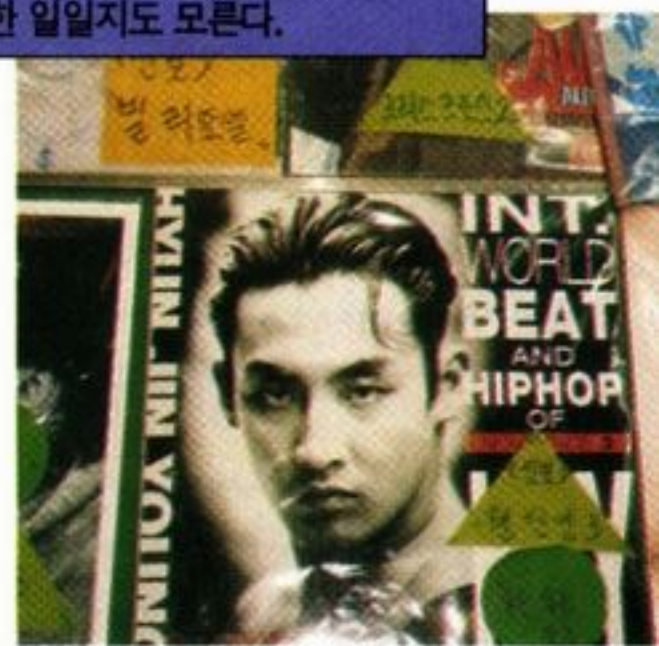
홍미 기획

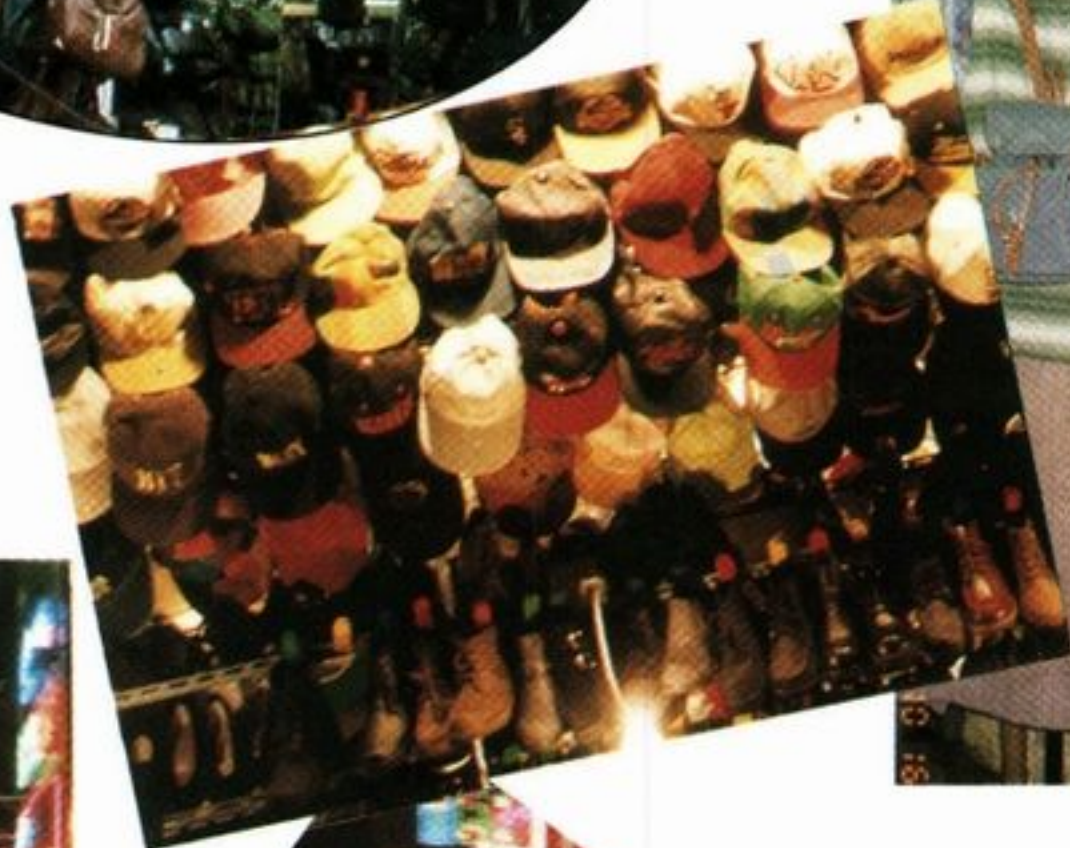
신세대들의 가을바람!! 패션바람!!

게임과 패션은 어떤 함수관계가 있을까?
게임으로 유명한 손오공의 복장이 유행하는 것도 아니고 서태지 패션이 인기를 끌고 있는데…
그러나 게임챔프 독자들 모두가 신세대임은 누구도 부정할 수 없는 확실한 사실.
비록 내가 요즘 유행하는 패션에 관심이 없더라도 기성세대의 부정적 인식과
신세대들의 그에 따른 항변은 알아야 할 것이다.
그래서 이런 현상을 누가 물어올 때 자신있게 주장할 수 있다면 얼마나 멋진 챔프 가족인가?
이번호 홍미기획은 신세대들의 패션바람을 영상처리해 보았다.

무심코 던진 조그만 돌멩이 하나가 개구리를 죽음까지 이르게 했다는 '슬픈 개구리의 전설'을 아시나요. 지금 우리가 살고 있는 서기 1993년에 서태지와 아이들의 '레게파마'를 비롯한 뉴 웨이브 흑인 풍 패션이라는 자그만 돌멩이가 요즘 '신세대'라는 귀여운 개구리를 놀라게 하고 있다는 사실은 아시나요.

어른들이 걱정하는 것처럼 지금 명동, 압구정동, 그리고 홍대 앞이 급격이 변해가고 있다. 기성세대의 눈으로 보면 참으로 이해하기 어려운 신세대들의 과감하고 새로운 패션들. 그러나 그들은 결코 외계인도 괴물도 아닌 우리들과 함께 살아가는 조금 복장이 이상하고 귀여운 우리들의 친구들일 뿐이다.

가요계에서는 '서태지만 잡으면 성공이다!'라는 말이 있다. 사정 바람과 금융 실명제가 겹친 요즘에도 무려 백만 장의 음반 판매를 기록하고 있는 서태지와 아이들의 2집 앨범 '태지 보이즈 2'. 그리고 이들이 몰고온 '태지문화'의 열풍.
모 방송국에서는 이들을 비롯한 랩 계열의 가수들을 모두 출연금지시켰다고 하는데…

청소년들은 리듬감없는 랩을 완벽하게 소화해 노래방에서 과시하는 것은 물론, 서태지와 아이들의 hip-pop(힙팝) 춤을 락 카페에서 경쟁하듯이 연습한다고 한다. 청소년들이 랩 뮤직을 선호하는 경향은 세계적인 추세이며 늘 새로운 것에 적극적으로 도전하고자 하는 그들의 욕구에서 본다면 어쩌면 당연한 일일지도 모른다.

그들은 거리 곳곳에서 서 태지의 머리를 하고 양현석의 가방과 목걸이를 하며 이 주노의 고구마 모자를 멋스럽게 쓰고다닌다. 모두가 '서태지 교복'을 입혀놓은 듯이 똑같은 모습들이다. 그래서 그런지 가방과 모자는 요즘 최고의 인기를 누리고있는 상품이라고 한다.

최근 모자와 가방 장사가 때 아닌 호황을 맞이하고 있다. 이 주노의 모자와 서 태지의 가방 때문일까 ? 거리 어느 곳에서도 모자를 쓰고 빈 가방을 짊어진 신세대 멋쟁이들이 가득하다. 과연 유행의 시작과 끝은 어디인가 ?

우리들은 흔히 너무나 가치관이 다른 사람들을 만나면 그 사람을 아주 쉽게 배척해버린다. 그것은 어쩌면 자신들을 방어하기 위한 보호본능일지도 모른다. 머리에 두건을 쓰고 뒤에 가방을 메고 흑인 풍의 헤어 스타일을 고집하는 것은 결코 우리나라의 유행만은 아니다. 이것이 세계적인 유행 추세이고 보면 무턱대고 이들을 비판하기 보다는 먼저 그들을 이해하는 마음부터 출발해야 할 것이다.

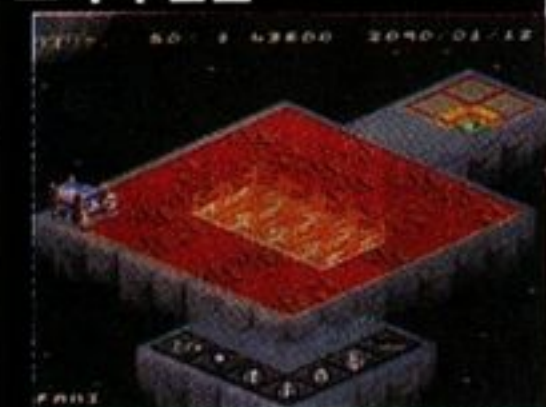
유토피아

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/10/29	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	에픽. 소니 레코드	용량	4M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타	동시발매	게임 난이도	ⒶBC DEF

유토피아는 미래의 식민 혹성을 무대로 한 시뮬레이션 게임이다. 게임 생활의 질을 100%로 해 균형있는 식민지를 만드는 것에 초점을 맞추고 있다. 즉 유저가 사령관이 되어 이상향 건설을 지휘하는 것이다. 여러분도 각자 훌륭한 사령관이 되자.

생활수준을 높이는 시뮬레이션

게임 유저는 식민혹성 사령관이 되어 도시의 발전을 촉진하고 또 같은 혹성에 있는 외계인의 침략을 방어하면서 생활의 질을 높여간다.

도시의 발전

건설 중이기 때문에 뼈대로 표시된다

적의 침략

화면 중앙에 적의 비행기가…

생활의 질이란

이 게임의 중요한 포인트인 생활의 질이란 식민지 국민의 생활수준에 해당된다. 이 생활수준을 향상시키는 것이 게임의 목적이지만 동시에 생활수준 증감에는 여러가지 필요 요건이 있다.

그 요인은 범죄의 발생, 외계인의 습격, 식민지 국민의 사기 증감등 여러가지다. 그러한 요인을 헤아리며 생활의 수준을 높이자.

생활수준을 증감시키는 식민지 국민의 사기에 주목

세율에 의해서도 생활수준과 식민지 국민의 사기가 증감하므로 신중히 설정

원조금에 의해서도 여러가지 발명이 가능하다. 발명의 요소도 생활수준에 크게 관여된다

상황판단이 중요

우선 정보 정리를 하고 조작해 보자. 또 마우스를 부착시키면 보다 빨리 지시를 내릴 수 있다.

마우스를 사용하면 성가신 버튼 조작을 하지 않아도 된다

자원이 모자라면 컴퓨터가 알려준다

우선은 도시 만들기(처음~3년)

게임 초반은 어쨌든 인구는 증가할 것이다. 그러면 세금도 많이 들어와 빨리 발전할 것이다. 인구를 증가시키기 위해 병원을 세우고 출생률을 높인다.

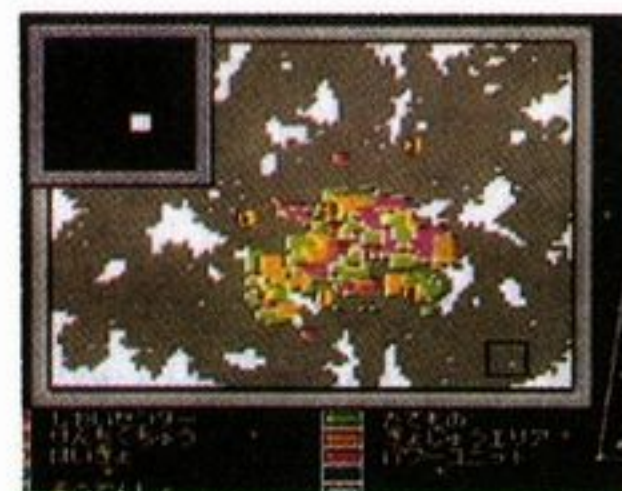
처음에는 이와 같이 건물이 작다

도시를 확대하자

중반으로 들어서면 도시도 커진다. 그렇게 되면 외계인의 습격은 받기 쉬우므로 중요 건물 부근에 레이저포를 설치해 두어라. 또 스파이 원조금을 내고 정보수집도.

외계인의 움직임이 정말 걱정이다

색칠한 지역이 자신의 도시이다

중요한 건물에 우선적으로 방어병기를 설치해 사수하라

아쿠스 스피리츠

슈퍼컴보이						
현지 발매일	93/10/22	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	사미	용량	10M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	8,900엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

기본적인 게임 시스템은 검으로 베고 활로 쏜다는 일반적인 시스템에 수수께끼를 풀고 캐릭터를 성장시킨다는 요소가 첨가되었다. 이번호에서는 등장 캐릭터와 초 3D 던전을 소개하고자 하겠다.

각 스테이지는 3D 던전

이 게임의 스테이지는 면 클리어 타입으로 가장 깊숙한 부분에 숨어있는 보스 캐릭터를 무찌르면 다음 스테이지로 진행할 수 있다. 이 때 보스가 가지고 있던 보석을 입수하므로 인해 레벨 업할 수 있다. 물론 2인 플레이가 가능하다. 그러므로 보다 전략적이고 공격적으로 플레이할 수 있게 되었다.

입체적으로 표현된 맵을 돌진한다. 어느 스테이지에서는 입체교차도 준비되어 있다▲

◀2인 플레이가 가능하므로 전략을 잘 짜서 싸워나가도록 하자

4인의 주인공 캐릭터

플레이 캐릭터는 공격방법이 각각 다른 4인 중에서 선택할 수 있다. 기호에 맞는 캐릭터를 선택하는 것도 게임을 승리로 이끄는 비법 중의 하나라는 것을 잊지말자.

이것이 주인공 4인	4인의 동료들
제다 챠프 날카로운 진공파를 발사하는 공격범위가 넓은 검을 사용한다.	**플레이아 아시나이에** 어릴 적부터 빛의 마도사로서 교육받아 강력한 빛의 마법을 구사한다.
디아나 피레아 엘프족의 족장으로 지형을 반사하는 특수한 활을 사용한다.	**카우디카 이 하크** 상금 타먹기 팀인 디스로드의 멤버이다. 양날도끼를 휘두른다.
예린 거 슈나 사용하기 어려운 체인 소드를 사용하는 방랑 전사.	**카딜 헤렌** 미모가 아름다운 유명한 여도적이다. 연소하는 액체제를 내포한 나이프를 사용한다.
비드 시아 우이스프를 소환하여 적에게 공격한다. 늙은 마법사.	

미궁에 숨겨진 의문을 풀어라!

각 스테이지는 미로 상태로 되어있을 뿐만 아니라 적의 조작으로 인해 도어의 열쇠와 통로가 숨겨져 있다. 맵의 수수께끼을 풀지않으면 클리어는 불가능하게 된다. 그런 때에 도움이 되는 것이 정보를 제공해주는 아군이다.

맵 안을 구석구석 탐색하지 않으면 발견할 수 없다.

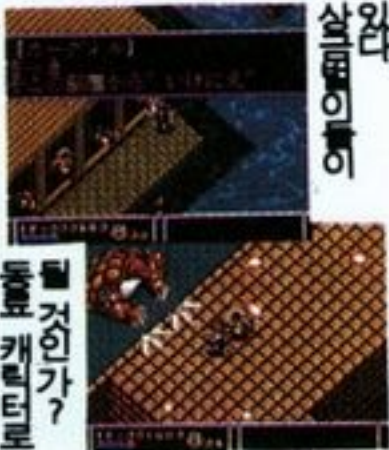
＊전체 맵

땅속 동굴에서 시작하여 천공의 신전을 향해 스테이지를 진행한다

스테이지 1 : 동굴

어두컴컴한 동굴의 세계이다. 미궁 속 깊은 곳을 흐르는 3갈래 폭포의 어딘가에 통로가 숨겨져 있다.

스테이지 2 : 물의 미궁

상금벌이들이 산제물로 잡혀있다. 감옥의 열쇠를 입수하여 그들을 구하라.

스테이지 3:땅속 피라미드

적은 산 제물을 바치는 피라미드를 땅속에 만들고 있었다. 보검을 발견하면 길은 개척할 수 있다.

스테이지 4 : 화염의 미궁

화염에 갇힌 출구를 찾아라. 단 화염을 끄기 위해 땅속 호수에서 물을 퍼오지 않으면…

뮤탄트 리그 풋볼

수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/10/2	장르	스포츠	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	EA. 빅터	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	53,000원	기타	동시발매	게임 난이도	AC© DEF

EA. 빅터에서는 그동안 스포츠 게임을 상당수 제작 발표하였다. 그런데 이번에는 우리가 상식적으로 이해할 수 없는 스포츠 게임을 출품하여 화제. 보다 폭력적, 야만적으로 변모한 뮤탄트가 등장하여 승리의 길을 방해한다. 확실한 게임 밸런스와 조작성에 새로운 요소가 첨가된 뮤탄트 리그 풋볼을 감상하자.

NEW SOFT

뮤탄트 시리즈를 구상 중

이 게임은 뮤탄트 시리즈 중 1탄으로 등장하였다. 뮤탄트, 즉 괴물들이 펼치는 장렬한 배틀게임으로 EA에서는 이번 1탄을 계기로 뮤탄트 시리즈를 계속해서 개발한다고 한다. 테니스, 골프 등에까지 시리즈 게임이 등장하는 것은 보기드문 현상이다.

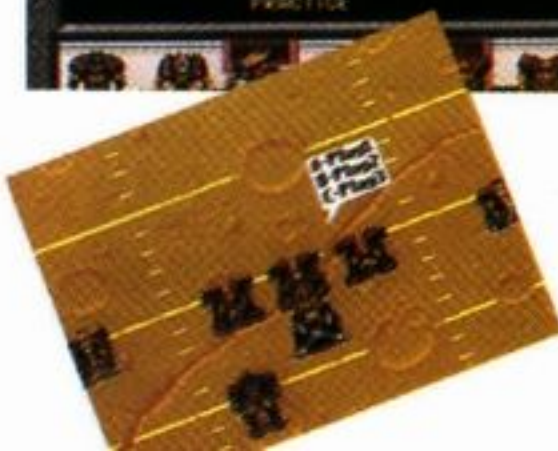
또한 폭력적인 요소가 첨가되어 격투 게임에 가까운 스릴감을 맛볼 수 있으며 미래의 황당한 모드가 게임 전체에 두루 펼쳐져있어 유저로 하여금 감정이 이입되게 하였다.

이것이 뮤탄트 시리즈 1탄이다

총 4개의 모드로 즐기자

이 게임은 2인 동시플레이 뿐만 아니라 그외에 색다른 모드로도 즐길 수 있도록 되어있어 이전에 나온 아메리칸 풋볼 게임에 비해 흥미진진함을 느낄 수 있을 것이다.

★ 프랙티스

아메리칸 풋볼 초보자에게 이 모드를 권유하고 싶다. 공격만을 위주로 하지만 초보자는 충분히 연습할 수 있어 많은 도움이 되기도 한다. 트레이닝 삼아서 가벼운 마음으로 선택하자.

★ 2인 플레이 모드

두말할 필요도 없는 2인 대전 모드이다. 뭐니 뭐니해도 스포츠 게임의 장점이라면 2인모드가 아닌가. 평소에 원한이 있던 친구나 얄미운 동생에게 권유하자. 그리고 멋지게 한방 먹이자.

★ 플레이 오프

뮤탄트 리그의 우승결정 토너멘트가 가능하다. 독물 리그와 광란 리그 등 각각 8개 팀으로 나뉘어 종합우승을 경쟁하는 모드이다. 중요한 것은 팀을 얼마나 잘 짜는가에 있다.

★ 싱글 게임

마음에 든 적 팀를 선택해 한 번만 시합을 할 수 있다. 또 필드도 자유롭게 선택할 수 있는 다채로운 게임이다. 하지만 마음대로는 안될 걸!

19개 필드에서 배틀을 체험해 보자

이 아메리칸 풋볼은 땀을 흘리며 승자에게는 기쁨을 패자에게는 용기를 주는 스포츠가 아니다. 노골적으로 말하면 패자는 죽음으로 이르게 된다. 죽은 선수는 당연히 없어지게 된다(옵션에서 죽어도 부활할 수 있는 모드도 선택가능하다). 필드상에서는 대단히 위험한 트랩까지 설치되어 있어서 이 트랩에 걸렸을 때의 모습이 볼거리 중 하나.

21세기 성/공/필/독/서/

「웃는 닌텐도, 달리는 세가」

—게임하나로 돈방석에 오른 일본 게임기업들의 입지 열전—

게임하나로 성공하고 싶은 챔프독자 여러분들에게 책임지고 권하는 꿈과 희망의 「성공필독서」!!!
이 책 한권으로 여러분은 닌텐도와 세가가 왜 세계에서 존경받는 게임업체가 될 수밖에 없었는지, 게임하나로 최고가 된 이들 업체의 사장들이 어떤 생각을 가지고 청소 년기를 보내고 현재의 위치에 도달했는지 알 수 있습니다.!!

SEGA

「웃는 닌텐도,
달리는 세가」

게임하나로 돈방석에 오른 일본 게임기업들의 입지 열전

아까키 테츠베이 원저

日本能率協会マネジメントセンター

여러분도 게임하나로 성공할 수있습니다!!

슈퍼패미컴 하나로 일약 세계 최고의 게임기업으로 성장한 닌텐도의 불굴의 기업 역사와 어렸을때부터 놀기를 좋아했던 독특한 개성의 닌텐도 사장 「야마우찌」의 성장 스토리!
게임기의 세대 교체를 외치며 닌텐도에 대항하는 세가의 절묘한 경영비법과 치과의사가 될뻔한 세가 사장 나까야마의 성장 과정!
그들의 신화적인 기업전략과 성장과정을 비교 분석한 21세기 성공 필독서!
오늘날 전세계 수많은 청소년들이 재미있게 게임을 즐길 수 있도록 하기 위해 자사 직원들에게 어떤 지시를 하고 있는가?
게임 유저라면 한번은 만나서 애기해 보고싶은 닌텐도와 세가 사장의 격동기 이야기가 그려져 있습니다.
이밖에도 에닉스, 남코, 허드슨, 아스키, 소프트뱅크 등 유명 게임 메이커 사장들의 성공 일대기가 그려져 있습니다.
게임하나로 성공하고 픈 게임챔프 독자여러분 반드시 이 책을 읽으십시요.
게임챔프가 반드시 권하고 싶은 희망의 「성공필독서」입니다.

제작 : 게임챔프 편집부
문의 : 702—3211/4
값 : 5,500원

알스란 전기

CD알라딘보이	현지 발매일	93/10/29	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	세가	용량	CD	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타		게임 난이도	AB©DEF

「은하영웅전설」 등으로 젊은층의 절대적인 지지를 받고있는 다나카 요시키 원작의 시뮬레이션 게임 발매임박 !

환타지 시나리오 시뮬레이션 !

시나리오 클리어형의 시뮬레이션 게임. 원작소설의 1부 7권까지의 내용으로 되어 있으며 14개의 시나리오를 차례로 클리어해 간다. 크게 비주얼과 시뮬레이션으로 나뉘어져 있으며 모든 비주얼은 애니메이션으로 처리. 더구나 비주얼이 전개되는 시간은 모두 30분에 달한다.

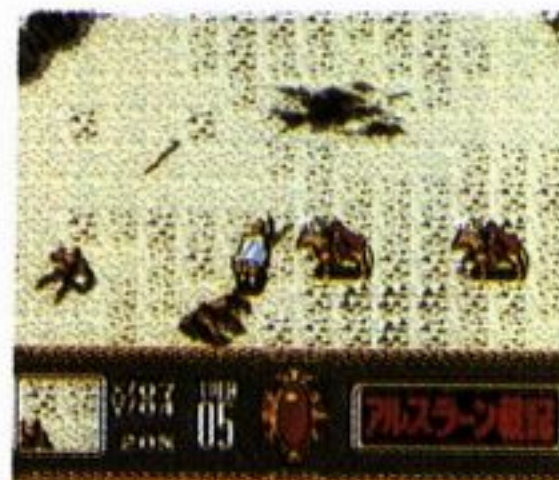
시뮬레이션 부분은 원작에 등장하는 캐릭터들을 조종해서 각 시나리오에 설정되어 있는 승리조건을 달성하는 것이 주된 내용.

스토리를 설명하는 비주얼신이 시나리오 각각에 도입되어 있다

필드상에서 유니트를 움직이는 시뮬레이션 부분

알스란은 직접 명령 할 수 없다

주인공 알스란은 직접 커맨드를 실행할 수 없다. 알스란은 자신의 의지대로 행동하므로 플레이어가 의도한 대로 움직이지 않는다. 스스로 직접 위험 속에 뛰어들 수도 있으므로 상당한 주의가 필요하며 다른 캐릭터와의 커맨드 설정도 다르다. 즉, 플레이어는 충실한 그의 부하가 되어 그를 보호해야 하는 것이다.

알스란과 부하들의 커맨드는 다르다 적으로부터 도망쳤으면 좋겠는데··

그러나 알스란의 의지는 그렇지 않은 듯하다

전투는 이동과 공격을 반복 해서

이동

커맨드에서 이동을 선택하면 그 유니트가 이동 가능한 범위가 표시되며 유니트의 종류, 지형에 따라 범위가 각각 다르다.

공격

공격을 선택하면 공격 가능한 범위가 표시된다. 공격 방법은 활에 의한 원거리 공격과 검과 창에 의한 접근전의 두종류가 있다.

▲이동 가능한 범위가 표시. 다른 유니트와 겹쳐서 이동할 수는 없다

공격 대상을◀ 지정하면 전투화면으로 바뀐다

애니메이션► 패턴이 다양하다

3종류의 유니트

보병	기병	궁병
공격력, 방어력 모두 기병에는 미치지 못하지만 비스듬히 공격 할 수 있기 때문에 편리하다	이동력이 높으며 특히 보병에게 강하다. 비스듬히 공격할 수 없는 약점이 …	멀리 있는 적을 공격할 수 있고 특히 기병에게 피해를 입힐 수 있다. 접근전에 약한것이 약점

－유성의 갑주－

베이(VAY)

CD알라딘보이						
현지 발매일	93/10/22	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본 상
제작사	심스	용량	CD	대상 연령	고교생 이상
현지 발매가	7,800엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

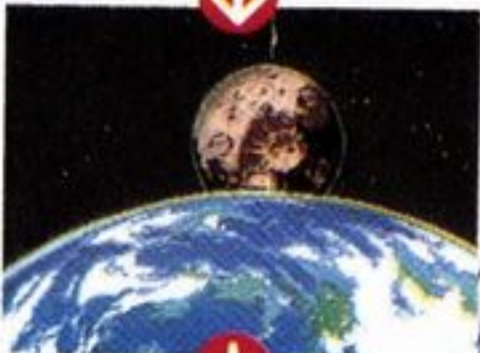
중세 환타지에 SF의 세계관을 첨가한 롤플레잉

이 게임은 돌연 적국의 침략에 양친을 잃고 약혼녀마저 납치당한 하이벨거 왕자가 주인공이 된다. 적을 처치하고 경험치를 올려서 이벤트를 클리어해 가는 보편적인 게임 시스템.

나라를 구하기 위해 왕자는 여행을 떠난다.

「전설의 갑주」라는건 대체 뭔가

게임의 흐름에 전반적으로 밀접하게 관련된 「전설의 갑주」. 이것은 먼 옛날 무대가 되는 혹성 에큐레유에 유성이 되어 떨어졌던 갑주를 말한다. 당시 갑주는 파괴할 수 있는 모든 것을 파괴하고 있었는데 어디선가 나타난 5인의 현자가 고투 끝에 봉인시켰다. 때문에 「전설의 갑주」는 재앙을 초래하는 암흑의 갑주로 불려진다.

오프닝 데모에서는 갑주가 유성으로 나타난다.

갑주는 다른 세계의 생물 같다

주인공 하이벨거와 동료들

하이벨거와 함께 여행을 떠나는 동료는 모두 5명. 동시에 팀을 이루는 것은 하이벨거를 포함해 4인까지로 도중에 캐릭터를 넣거나 뺄 수 있다. 하지만 동료는 처음부터 있는 것은 아니다. 스토리상으로 일어나는 이벤트에 의해 동료가 추가된다.

레이판
수행 때문에 웰스섬에 가는 도중 주인공과 만난다

하이벨거
하이네로아 왕국의 왕자. 나라를 구하기 위해 여행을 떠난다

포름
현자 오트의 제자로 하프엘프

네나
카르자니아 왕궁에 근무하는 마도사로 여러 학문에 능통하다. 활력 넘치는 소녀

랑스
자유와 평화를 사랑하는 음유시인. 오아시스의 주점에서 술을 마시다가 주인공과 만난다. 뭔가 비밀이 있는 듯

문히
뉴크레이아섬의 해적두목. 구둣발 공격이 특기

RPG제작노트

제 2회 게임시나리오 공모전을 위한

게임 시나리오 제작 가이드

챔프에서는 창간1주년을 맞아「RPG제작노트」를 새롭게 단장한다. 게임을 즐기는 매니아라면 누구든지 한번쯤 생각해 보았을 롤플레잉 게임의 매력을 느낄 수 있도록 기초부터 밟아나갈 생각이다. 편집자 위주의 이해도 설명에서 벗어나 독자의 입장에서 이해될 수 있는 내용을 전재로 꾸며지는 RPG제작노트가 될 수 있도록 독자들의 많은 관심바라며 그 첫번째로 이번호에서는 챔프에서 주최하는 제2회 게임 시나리오 공모전에 대비 그 작성법을 소개하고자 한다 (챔프 창간호 부록으로 제공된「발켄」시나리오 제작방법도 참고하기 바란다).

1. 게임 시나리오!

올 여름 하이텔 게임기 동호회에서는 전체 3,000여 회원을 대상으로 설문조사를 한 적이 있었다. 그 중 '게임에서 가장 중요한 부분은 어디인가?'라는 항목이 있었는데 1위로 '시나리오'(509점), 2위로 '연출'(476점)이 꼽힌 것은 시사하는 바가 매우 많다고 할 수 있다.

즉 지금까지의 일반적 게임평가 요소로 꼽히던 그래픽이나 음악이 각기 3위와 5위로 밀려난 것은 우리나라 유저들도 이젠 게임의 겉모양 보다는 얼마나 내용에 충실해졌는가에 주의하게 되었으며 더 이상 속이 빈 막무가내식의 게임은 살아남을 수 없음을 알 수 있었다.

그러나, 우리나라의 시나리오나 연출에서의 수준은 매우 낙후되어 있다고밖에는 말할수 없는 형편이다. 각종 시나리오 공모전에서의 수상작을 보아도 게임 시나리오라기 보다는 '대홍보용 기획서'에 어울리는 모양새를 하고 있다. 예를들어 쓸데없는 일러스트의 남용은 실지 게임제작에 거의 필요없는 부분이다.

즉 초기 기획단계에서 이미 주인공의 얼굴이나 캐릭터의 그림 따위를 그리는 것은 지극히 어리석은 일이다. 또한 시나리오 작성도 전에 데모 비주얼 따위를 설정하는 경우도 허다하다. 게임 시나리오는 오프닝 데모 콘티에서부터 시작한다는 생각을 지닌 사람도 많으며 이런 시나리오를 실제로 여러번 보았다. 그러나 이런 것은 마치 소설가가 소설을 쓰기도 전에 표지를 구상하고 삽화까지 신경쓰는 것과 마찬가지이다.

단도직입적으로 말해서 게임 시나리오에는 단 1장의 일러스트도 필요없으며 설명을 위해 간단하게 그리는 그림으로도 충분하다(지난번 시나리오 콘테스트는 마치 일러스트 콘테스트를 방불케 하였다).

이런 것은 게임 시나리오에 대한 정보나 노하우가 아직 우리나라에는 구하기 힘든 형편이며 일부 실제팀에서조차 제대로 작성된 시나리오 하에서 작업하는 것을 보기힘든 것과 무관하지 않을 것이다.

이번호에는 제 2회 챔프 시나리오 공모전을 맞아 '남에게 보여주기 위한것'이 아닌 '실제 게임제작에 사용되는 것'으로서의 시나리오 제작에 대해 연구해보기로 하겠다.

2. 게임 시나리오의 구성

게임 시나리오란 어떻게 구성되어 있을까? 이 문제의 해답을 찾기 위해서는 우선 게임 시나리오의 정의에 대해 알아볼 필요가 있다. 게임 시나리오란 '게임을 만들기 위해 작성된 모든 문서'라고 할 수 있다. 그러나 게임 프로그래밍에는 특히 게임이 고급화되어가는 최근에는 게임을 하나 만들기 위해서는 수많은 정보가 필요하게 된다. 따라서 게임 시나리오도 여러개의부부으로나누어지게된다.

(1) 기획서

기획서란 게임제작을 위한 아웃라인(outline)을 설정해 주는 작업이라 할 수 있다. 우선 게임의 장르를 정하는데 슈팅, 액션, RPG 등의 기존의 장르 외에도 새로운 형태의 게임이나

복합장르 등도 가능하다. 그리고 게임의 전체적인 특징을 개괄적으로 서술해야 하는데 마치 밑그림과 같은 역할을 한다.

슈팅의 경우라면 종/횡스크롤의 여부, 최대 스크롤 수, 스테이지 갯 수 등이 자세히 묘사되어야 하며 그외 게임의 특징을 잘 살려서 제작진에게 시나리오 작가(또는 게임 디자이너)의 생각을 정확히 전달하는 것이 중요하다.

⑵ 기본 설정

기본 설정이란 게임의 주제 설정, 스토리 설정, 배경 설정(시, 공간적 배경), 아이템 설정, 캐릭터 설정 등의 게임의 기본이 되는 사항들을 정리해 놓은 것으로 메인 시나리오의 기초가 된다.

게임전체의 분위기를 결정하는 것으로 기획회의를 통해 결정된 게임의 장르나 성격을 고려하여 작가가 작성한 후 다시 기획회의의 승인을 거쳐 메인 시나리오와 게임시스템의 제작에 들어가게 된다. 보통사람들은 이 기본설정만을 시나리오라고 여길 정도로 그 범위가 넓다.

주제설정은 게임전체에 걸쳐 무엇을 전해야 될지를 정하게 되는데 예를들어 화이널 환타지 4의 주제는 '만남과 이별'으로 유명하다.

①스토리 설정은 스토리 보드라고도 하는데 스토리의 전개를 일목요연하게 정리해야만 한다. 메인 시나리오와 다른 점은 메인 시나리오가 일종의 '희곡'이라면 스토리 설정은 그것을 각색하여 소설화시켜 놓은 것이라고 생각하면 된다.

②배경 설정은 게임의시,공간적 배경에 대해 설정하는 것인데 팀원들에게 팀이 그려야 할 세계에 대해 정확히 알려 줄 필요가 있는 것이다.

③아이템 설정은 게임에 등장하는 무기/각종 아이템 등과 그 효능에 대해 일람표 형식으로 정리해 두는 것을 뜻한다.

④캐릭터 설정은 그래픽 디자이너나 이미지 일러스터들에게 시나리오 작가 자신이 설정한 캐릭터에 대해 그 겉모습과 이미지를 정확히 전달하여 작가가 생각한 인물을 창출해내야 하므로 아주 자세한 부분까지 설명해 두는 것이 좋다.

⑶ 메인 시나리오

메인 시나리오는 언뜻 듣기에는 게임의 스토리같지만 전혀 그렇지 않다. 오히려 게임의 전체적인 스토리는 스토리 설정(스토리보드)에서 다뤄지게 된다. 메인 시나리오는 스토리설정을 스테이지(액션, 슈팅), 또는 지역(롤플레잉)으로 나누어 자세한 게임진행을 표시하는 것으로 그림(콘티)의 설명이 부가된다.

각 맵의 구성과 대화, 아이템, 이벤트 등이 이곳에서 다뤄지며 게임 시나리오의 가장 큰 부분을 차지하는 곳이다. 또한 다른 곳에 비하여 작가의 개성이 뚜렷히 나타나는 곳으로 비교적 시스템의 영향을 덜 받는 곳이기도 하다.

⑷ 게임 시스템

게임 시스템은 간단하게는 키보드 조작에서 전투시의 회피율이나 손상의 계산, 적들의 운동패턴 등 복잡하고 자세한,보다 실무적인 사항들을 다루는 곳으로 이부분에 있어서는 프로그래머와의 긴밀한 협조가 필요하게 된다.

게임제작이란 시스템의 제약으로 항상 작가의 생각대로의 게임이 나오는 것은 아니기 때문이다. 이 부분이 완벽해야 메인 이벤트의 제작이 수월하므로 메인 이벤트 제작 전에 완성하는 것이 보통이다. 만약 여기서 빠진부분이 있다면 메인 시나리오에서 다시 수정해야 하고, 만약 중대한 오류가 생길 경우 메인 시나리오 전체를 다시 짜야 하므로 매우 주의를 요하는 부분이다. 설정과 메인시나리오까지는 누구나 할 수 있지만 이 부분은 전문가들의 영역으로 이른바 일류 시나리오 작가란 이 부분에의 노하우를 많이 가지고 있는 작가를 뜻하게 된다.

⑸ 디스플레이

디스플레이란 화면으로 표시되고 스피커로 소리나는 게임의 직접적인 표면에 관한 영역이다. 게임시스템과는 상대되는 곳으로 이곳에서는 그래픽 디자이너와 사운드 디자이너와의 긴밀한 협조가 필요하게 된다.

맵 제작에 필요한 타입이나 각종 메시지들의 레이아웃, 화면구성, 배경음악과 효과음 등 여러가지 잡다한 사항이 포함된다.

⑹ 비주얼 콘티

비주얼 콘티란 게임 도중 이루어지는 비주얼을 대략적인 그림과 설명으로 지정하는 것으로 영화나 만화의 콘티와 비슷하다고 보면된다. 비주얼이란 플레이어의 입력에 의한 캐릭터의 반응이 아닌 플레이어에게 보여주기 위한 자동적으로 진행되는 모든 장면을 뜻한다.

비주얼에는 울티마나 화이널 환타지 시리즈같이 게임화면 내에서 캐릭터들이 연출하는 동작 비주얼과 CD게임 등에서 많이 사용되는 게임화면에서 벗어나 만화처럼 캐릭터들을 묘사하는 애니메이션 비주얼 그리고, 게임 첫부분과 끝부분에 보여주는 오프닝/엔딩비주얼로 나눌 수

있다.

보통 애니메이션 비주얼과 오프닝/엔딩 비주얼에만 신경쓰고 동작비주얼을 소홀히 하기 쉬우나 울티마나 화이널 환타지 시리즈같은 대작 게임에는 애니메이션 비주얼보다 동작 비주얼이 더 많이 쓰인다는 것을 알아두기로 하자.

각 비주얼 콘티들에는 고유번호가 붙여져 메인 시나리오에 삽입되게 된다.

(7) 게임 매뉴얼

마지막으로 소홀하기 쉬운 부분이 매뉴얼인데 특히 뒷마무리가 깔끔치 못한 우리나라에서 흔히 벌어지는 문제 중 하나가 매뉴얼 부실이다. 몇몇 국산게임들은 훌륭한 게임내용에 비해 성의 없는 매뉴얼로 첫 인상을 나쁘게하는 경우가 종종 있다. 얼굴을 깨끗이 하지 않으면 게임자체가 우습게 보이는 것이다. 외국의 유명게임의 경우(특히 미국의 경우) 매뉴얼이 책 한권인 경우를 종종 보게 된다. 보통 시나리오를 마치면 그래픽과 사운드, 프로그래밍 과정엔 시나리오작가가 한가해 지는데 이 시간에 매뉴얼에 신경을 쓰는 것이 좋다.

다시한번 반복하지만 매뉴얼은 게임의 얼굴이다.

3. 공모전을 위한 게임 시나리오

(1) 기획 & 설정

기획서 자체는 아주 중요한 것이지만 프로그래머의 협조가 없는 기획서는 한계가 있다. 예를들어 프로그래머가 없다면 기종 조차 선택할 수가 없는 것이다.

따라서 기본 설정에 합해서 하나의 기본틀로 사용해야만 한다.

공모전용을 위한 시나리오에서는 이 부분이 60% 이상을 차지하게 된다. 독자들도 이부분에 주력해서 구성해야 한다.

(2) 메인 시나리오

실제 시나리오에서는 대부분을 차지하는 부분이지만(보통 1,000페이지는 우습게 넘는다) 공모전에서는 지면관계나 필요성 면에서도 아주 짧게 처리하는 것이 좋다. 특히 RPG같은 경우는 사실상 불가능하므로 설정의 스토리 보드를 이용하여 대체하는 것이 좋다.

슈팅이나 액션이라면 스테이지 지도를 그리고 적들의 움직임 패턴이나 아이템 배치 등을 표시하면 된다(RPG의 경우는 지도가 방대하므로 실제로 불가능하고 공모전의 실제 목적에도 부합되지 않는다).

(3) 시스템 & 디스플레이

공모전에서는 둘다 그다지 필요한 부분이 아니므로 합하여진 것이다. 그러나 기본적인 시스템 설계와 디스플레이 설계는 반드시 첨부되어야 한다.

(4) 비주얼 콘티

오프닝이나 엔딩, 그리고 중간 비주얼을 스스로 짜보는 것도 큰 도움이 된다. 연출력이 필요한 곳으로서 마치 만화를 그리듯이 화면 한장면 한장면의 구성과 연결을 지정하여 준다(그다지 잘 그릴 필요는 없다).

축구장에 소닉등장!

일본에서 매년 개최되는 J리그(전일본 프로 축구리그)에 출전하고 있는 세가 팀은 최근 팀 유니폼에 소닉 마크를 부착시켜 화제! 구단측에 따르면 유니폼에 부착된 소닉이 같은 유니폼 복장에 대쉬 모드로 달려가는 듯한 인상을 풍겨 세가의 홍보성과 선수들의 민첩한 이미지를 증가시킬 수 있다고 하는데… 과연 소닉의 열풍이 축구장에서도 효력을 발휘해 세가팀이 우승을 거머쥘지?

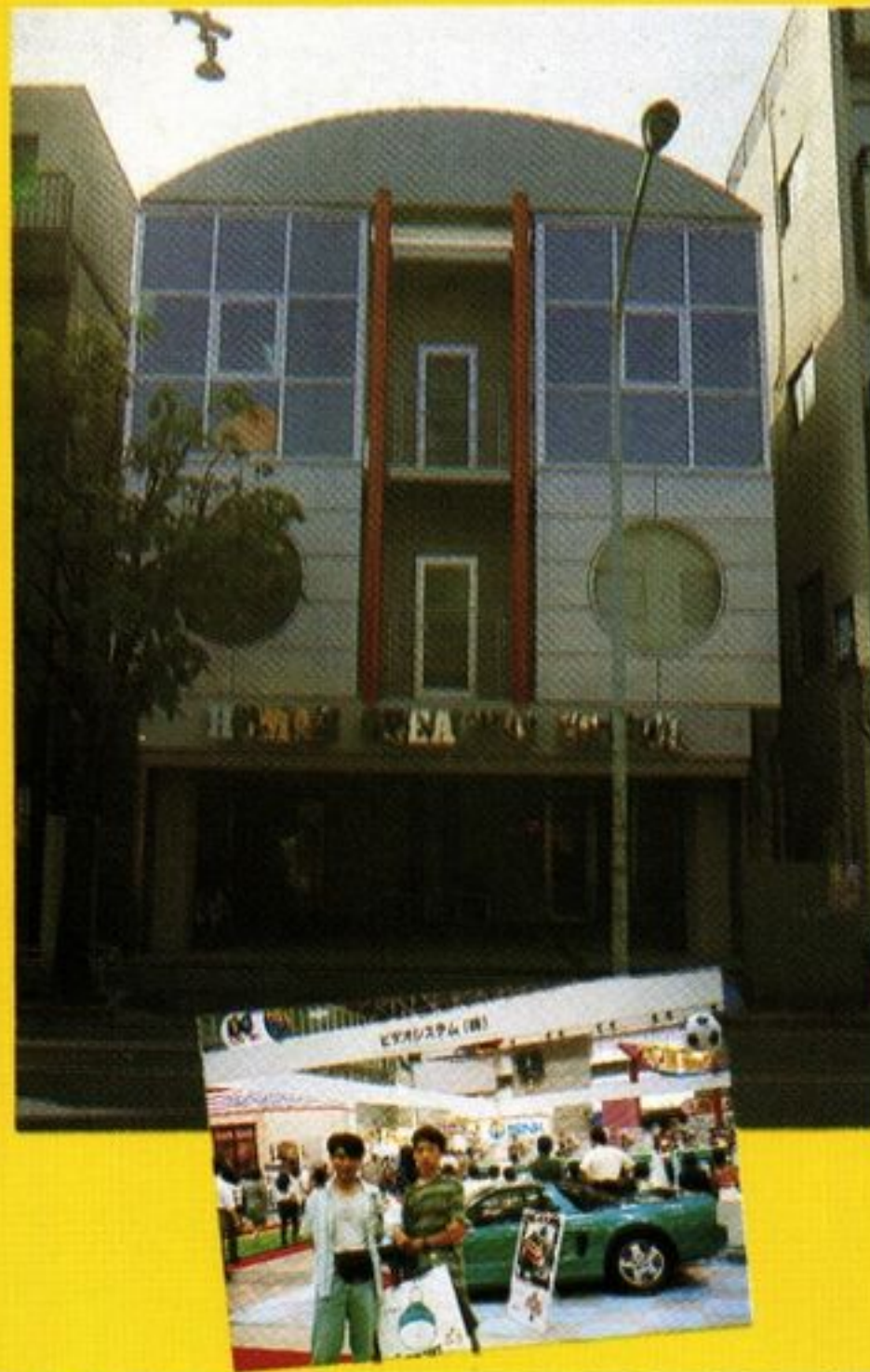
한편, 세가는 월드컵 예선에 출전하는 전 일본 국가대표 팀에도 소닉 마크를 붙이고자 했지만 '상업성이 짙다'는 일본 축구협회의 반대로 무산되었다고 한다. 대신 월드컵 지역 예선이 열리는 모든 경기장에 소닉 전면 광고를 4개씩 부착할 예정이라고 한다(잠실 운동장에서도 소닉을 볼 수 있겠군). 우리나라에서는 삼성이 라이온즈라는 프로야구 구단을 운영하고 있고 이번 코리안 시리즈에도 출전하는데 수퍼 알라딘보이 홍보도 할겸 소닉을 출연시키면 어떨지?

제2회 게임 시나리오 공모전 개최

— 일본 게임스쿨 2박3일 견학 —

「게임챔프」에서는 작년 창간호 기념으로 제1회 게임 시나리오 공모전을 개최해 국내에도 가능성있는 미래의 게임 개발자가 많이 있음을 알고 자랑스럽게 생각했습니다. 따라서 게임 시나리오 공모전은 일회성으로 끝나는 행사가 아닌 지속적으로 개최해야 할 중요할 의무감마저 느꼈습니다.
이에 챔프에서는 창간1주년을 맞아 제2회 게임시나리오 공모전을 개최, 게임 개발에 의욕을 가지고 계신분을 개발해 적극 후원할 계획입니다. 독자분들의 많은 참여를 부탁드립니다.

■ 참가방법

1. 아래 점선내에 있는 항목을 쓴 후 자신의 시나리오와 동봉한다.
2. 해당 기종과 기획의도를 적는다.
3. 전체적인 스토리를 간단히 적는다.
4. 각종 명령에 대한 컨트롤 배치 및 캐릭터에 대한 프로필, 아이템 등에 대한 내용을 적는다.
5. 각 스테이지에 대한 맵과 전개 사항을 적는다.
6. 기획서를 작성한 소감을 적는다.

■ 응모부분
초등부, 중고등부, 일반부

■ 특전
각 부문별 최우수상/일본 게임 스쿨 2박 3일 견학
각 부문별 우수상/슈퍼컴보이 각 1대씩

■ 참고
작성 용지는 16절지를 사용하며 필기도구는 볼펜으로 한다.

■ 문의
매주 토요일 702-3214

■ 마감
94년 2월 28일

제2회 게임 시나리오 공모전
—— 참가 신청서 ——

1. 제목 :
2. 장르 :
3. 제출일자 :
4. 연락처
소속 : 이름 :
주소 : 전화 :
5. 챔프에게 하고 싶은 말

공모전에서 입상된 작품에 대한 저작권, 2차적 재산권의 사용권
편집저작권은 당사에 귀속되며, 출품한 작품은 반환하지 않습니다.

199 년 월 일
지원자 : 인(도장)

Ys

MASK OF THE SUN

챔프 캘린더

1993.11 챔프 캘린더

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5 게임챔프 12월호(창간 1주년) 록맨 6(FC : 동)	6
7	8	9	10	11	12 시공의 날개(FC)	13
14	15	16	17	18 텔레파시 퀴즈 마감	19 이스4 (SFC)	20 크로스퍼즐퀴즈 보너스 환상 퀴즈 마감
21	22 소설(쬐금 눈내리는 날)	23	24	25	26 TMNT(MD : 동) 바스타드(SFC : 동) 알라딘(SFC : 동) 몬스터 메이커(PC-CD) 아랑전설 2(SFC : 동)	27
28 '93 챔프컵 전한국 챔피언 쉽	29	30				

(주)제우미디어

로맨싱 사가 2

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/12/10	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	16M+ 64KRAM	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ⒶBC DEF

~올 하반기 최고의 게임 드디어 발매일 결정! ~

올 하반기 최고 게임으로 발매일만을 손꼽아 기다리게 했던 대망의 게임이 드디어 발매일이 결정됐다. 이제 여러분은 로맨싱사가 2와 함께 지리한 겨울을 보낼 수 있게 되었다.

이번 챔프에서는 로맨싱 사가 2 특징을 액기스로 총정리 했고 보너스로 로맨싱사가 2 마법을 공개한다. 이것으로 발매일만 기다리는 여러분의 목마름을 조금이라도 해갈시켜 줄 수 있을 것이다.

국내 최초로 공개되는 『로맨싱 사가 2』화려한 마법!

총 정리! 이것이 바로 「로맨싱 사가 2」!

챔프에서는 지금까지 들어온 정보와 일본 현지에서 직접 공수해온 특별 정보들을 토대로 로맨싱 사가2의 5가지 새로운 점을 총 정리해 보았다.

로맨싱 사가2는 롤플레잉 게임으로서 획기적인 시스템을 듬뿍 채용하였다. 자! 챔프와 함께 보는 로맨싱 사가 2의 액기스! 이것만이 진실이며,이것으로 여러분은 로맨싱 사가2의 박사가 될 수 있을 것이다.

스토리는? (특징 1)

전반적인 스토리의 흐름은 몇대, 아니 몇 십대를 걸치면서 전세계를 통일해 나가는 주인공들의 역사 이야기이다. 이 게임은 전작과 마찬가지로 자유도가 높은 멀티 시나리오로 전개되며 주인공 한 사람이 자신만의 역사를 창조해 나가는 것이다.

역사를 만들어 가는 멀티 시나리오!

2대째부터 주인공은 자유롭게 선택할 수 있다!

주인공은? (특징 2)

초대 주인공은 고정되어 있다. 그 이름은 '제랄'. 이 주인공은 그 옛날 번영했던 바렌누 제국의 젊은 황태자이다. 그 다음 주인공은 역대 황제로서 전국 통일을 목표로 하고 모험을 계속해 간다.

초대 주인공은 마음씨 착한 소년!

캐릭터는? (특징 3)

병사와 여검사, 그리고 이상한 발명가, 여자 도둑 등 등장하는 주요 캐릭터의 수가 200인 이상이다. 그리고 이 모든 사람이 제랄의 후계자로서 여행을 해 나가는 것이다.

주인공의 후계자는 200인 이상!

주인공으로 결정된 캐릭터는 신으로부터 은총을 받는다.

교대는 언제? (특징 4)

각각의 캐릭터들에게는 HP와 LP(라이프 포인트)가 설정되어 있다. 이것은 한번 줄면 거의 회복되지 않고 이 포인트가 0이 되면 캐릭터의 수명은 다해 캐릭터 체인지가 되는 것이다.

라이프 포인트가 0이 되면…

길고 짧게 살 것인가? 아니면 더럽게 길게 살 것인가? 이것이 문제로다!

능력은? (특징 5)

전대의 주인공의 능력을 어떤 일정한 방법으로 전승시킬 수 있다. 이 방법을 전승법이라고 부른다. 그러나 사용 방법에 대한 구체적인 정보는 아직 들어오지 않았다.

능력을 계승시킬 수 있는 비술 '전승법'

전승법은 여검전사·'오아이브'에게 전달되었다

마법 ! 그것은 화려 자체였다

이번에는 어떤 마법을 사용할 수 있을까? 그리고 전작과 비교해 무엇이 다른가 챔프에서 철저 분석 보고 드립니다.

불

공격용 마법으로 그 종류는 다양

불의 마법이라고 하면 전작의 '헬 파이어'나 '파이어월', '불새' 등에 공격계 마법이 생각날 것이다. 이번에도 불의 마법은 강력한 공격계 마법으로 전작에서는 식물과 동물계 몬스터에 대해만 사용할 수 있었던 것을 이번에는 모든 몬스터들에게 엄청난 위력을 준다.

이번에도 효과적인 공격계 마법이 많이 있을 것같은 즐거운 예감이 든다

불의 마법은 적 몬스터에게 엄청난 데미지를 주는 몬스터 소환 마법같다!

하늘에서 갑자기 검은 용이 적 몬스터를 공격해 온다!

물

보조 술법으로는 물을 이용하라!

전작에서는 물의 마법은 거의 치료와 회복이 주목적이었다. 그러나 이번에는 치료와 회복 이외에 보조 공격의 역할을 첨가했다. 그리고 전투 중 시공 마법인 '퀵타임'이라고 하는 독특한 마법이 첨가되어 있다.

이것은 지금까지 없었던 시간 마법인 것같다. 이번 게임은 아무튼 초특급이야!

캐릭터는 빛을 발하면서 마법이 행해진다. 자! 그리고 이 환상적인 그래픽에도 주목하라!

화면에 안개가 가득차면서 시간 마법은 행해진다. 이번에는 물의 마법이 자주 사용될 것이다

이 마법을 사용하고 살아 남은 몬스터는 거의 없다고 한다

바람

바람의 마법은 색다르다!

이 기술은 바람과 기공을 사용해 능력을 올리거나 상태를 변화시키는 일을 주로 한다. 다른 마법에 비교해 조금은 평범하다는 생각이 들지만 전투 중에 사용하는 것에 따라서 상황을유리하게 이끈다

미사일

방어!!

바람의 정령을 주문으로 불러냈다!

전원에게 미사일 가이드를 해준다! 자 이제 다 덤벼!

땅

호쾌한 기술이 전작에 비해 듬뿍!

대지의 힘으로 방어를 하거나 공격력을 높히는 이 기술은 바위 덩어리를 대량으로 떨어뜨려 적 전체에게 데미지를 주는 전체 공격이다.

그 외에도 아군의 공격력을 높이는데 주로 사용한다.

땅 전체에 변화를 주는 스톤 샤워!

주문을 외운 아군 캐릭터가 엄청난 빛을 발한다

드디어 바위 덩어리가 떨어지기 시작한다! 이제 꼼짝마!

이 마법으로 적에게 엄청 난 손상을 줄 수 있다

하늘

가장 많이 변하고 가장 확실한 공격력!!

이 마법은 달과 태양을 이용해 공격하는 것으로 적 전체에게 공격하는 전체 공격이 두개나 있다.

그 외에 적 전체의 눈을 보이지 않게 하는 기술도있는 등 여러가지 기술이 있으나 사용하기쉽다. 물론 회복 마법도 있다.

이것은 이번에 새로 추가 된 '캘러시'라는 마법이다.

역시 사용할 때 캐릭터는 빛을 발한다

긴급속보!!

드래곤볼Z -초무투전 2-

12월 17일 발매일 결정·!!

더욱 파워 업된 초무투전 2를 기대하시라!!

전작을 능가하는 완성도!

수많은 팬들의 마음을 사로잡았던 초무투전에 이어 새로이 등장하는 「드래곤볼Z,초무투전2」! 원작과 애니메이션의 스토리를 기초로 하고 세계관과 대사, 그리고 동작 등에 있어서 충실히 재현된 게임 전개는 가히 완벽하다고 할 수 있다.

환상적인 그래픽을 자랑하는 「초무투전2」의 화면!

사운드의 파워 업을 선언하다!

게임중 흘러나오는 사운드도 대폭 파워 업되었다. 애니메이션의 이미지를 느낄 수 있는 박력 넘치는 음악 속에서 게임을 즐길 수 있다면… 생각만해도 힘이 솟는 듯하다!

또한 전작의 캐릭터들이 3개씩의 대사만을 가지고 있었던데 비해 「초무투전2」에서는 5개씩의 대사가 가능하고 그래픽 역시, 섬세하게 그려져서 더욱 현실감 넘치는 액션을 맛볼 수 있을 것이다.

새로이 첨가된 대사는 필살기를 외치는 기합소리일까?

혼신의 가메하메파가 작렬한다!!

「초무투전」의 열풍이 휘몰아 천지 어언 1년! 드디어 침묵을 깨고 나타난 『드래곤볼 초무투전2』가 그 베일을 벗는다!

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	93/12/17	장르	격투 액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	10M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시 발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

피나는 수업을 통해 기술을 터득하라!

오반이 수업을 원한 것은 물론 피콜로!

선택한 캐릭터를 강하게 하는 「수업」! 누구와 수업을 할 것인가, 이기냐 지느냐에 따라 파워 업의 방식이 변한다. 그러나 주어진 시간은 잠시 뿐, 힘겨운 전투의 시간이 다가오고 있다.

수업은 진짜 검으로 승부하는 백열 배틀이다!

수업이 끝나고… 드디어 전 우주의 적인 셀과의 전투이다!!

새로운 캐릭터의 등장을 포착한다!

몸서리쳐질 정도로 악명을 떨치던 셀을 물리친 Z전사들. 그러나 또다시 스토리는 급반전되는데… 지구를 다시 한번 공포의 도가니로 몰아넣는 적들이 나타난 것이다!

새롭게 추가된 캐릭터는 모두 3명! 셀이 탄생시킨 소형 전사 「셀 쥬니어」, 애니메이션에서 등장한 바 있는 오리지널 전사 「장가」, 「보작크」 등이 적으로서 전투에 참가해서 새로운 공포와 전율을 선사할 것이다!

최강의 용자 Z전사들!!

다시 한번 그 장엄한 모습을 드러낸 Z전사들! 그들은 어떤 활약을 펼칠 것인가! 그리고 또 어떤 필살기를 뿜어낼 것인가!!

가이아 환상기

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/11/27	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	16M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

세계 각지에 존재하는 고대 유적들… 과연 누가 어떤 목적으로 만든 것일까? 그 수수께끼를 풀기 위해 유적을 탐험하면서 펼쳐지는 꿈의 이야기가 등장한다! 에닉스가 자신있게 선사하는 초대형 오리지날 액션 RPG「가이아 환상기」!! 그 독자적인 시스템과 초반 스토리를 싸잡아 공개한다!

스토리는 이러하더이다!

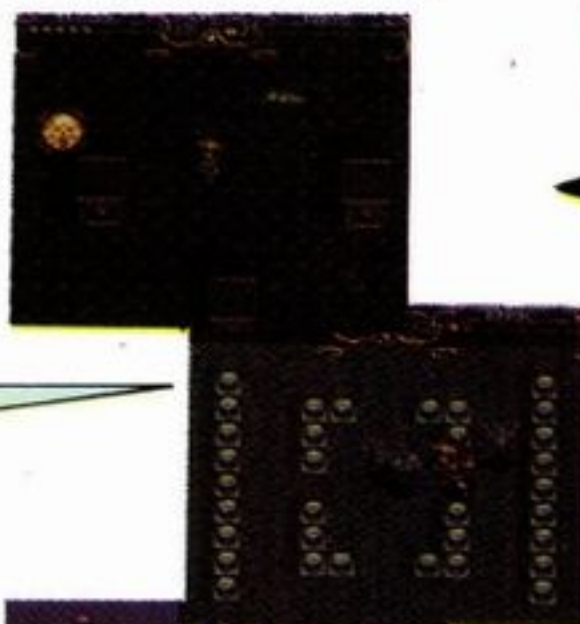
이야기의 무대는「현실 세계와는 조금 동떨어진 지구」! 대항해 시대에는 수많은 사람들이 부귀영화를 꿈꾸며 신대륙의 유적들을 마구 파헤쳤다. 잉카의 유적, 만리장성, 앙콜왓트 등 유적들의 발굴과 동시에 여러가지 전설도 퍼지기 시작했다. 그러나 그 유적들이 이제부터 일어나려고 하는 엄청난 재앙을 예고하고 있다는 것은 아무도 눈치채지 못하는데……

지구의 운명을 건 소년의 모험이 시작된다!

실존하는 고대 유적들을 탐험하면서 지구상에 숨겨진 여러가지 수수께끼를 풀어가는 액션 RPG로써 복합적인 스토리와 개성 풍부한 캐릭터에 의해 전개되는 RPG적인 요소와 박력 넘치는 액션 요소가 조화를 이뤄서 독자적인 게임 세계를 구축하였다.

전투 화면으로의 전환이 없어서 부드럽게 게임을 풀어나갈 수 있다

단연 돋보이는 그래픽! 마을과 유적 등의 필드 이동은 자동적으로 이루어 진다

적의 폭발 장면에서는 단말마의 몰골이 나타난다. 아니 뭐야? 눈을 부릅뜨고 들여다 봐야 겨우 보이잖아!

아이템도 철철 넘치도록 있으며 사용할 때는 파레트에서 선택할 수 있다

주인공은 신비한 능력을 지닌 소년이다!

주인공은 뒷면이 가려진 카드를 투시하기도 하고 떨어져 있는 물건을 움직이게 하는 이상한 힘을 가지고 있다. 바로 이 능력이 이야기를 풀어나가는 열쇠가 되는데……

주인공의 다채로운 액션

벤다!!

달린다!!

피리를 돌린다

피리를 분다!!

사이코 대쉬

어둠의 힘이라고도 불리우는 특수능력! 어째서 템에게 이런 힘이 있는걸까?

주인공「템」의 특수능력

템이 가진 특수 능력은 "사이코 대쉬"(몸통 공격으로 장애물을 파괴한다), "사이코 슬라이더"(좁은 통로를 빠져 나간다) 그리고 "스핀 대쉬"(반동을 이용해서 오르막길을 올라간다) 3가지이다.

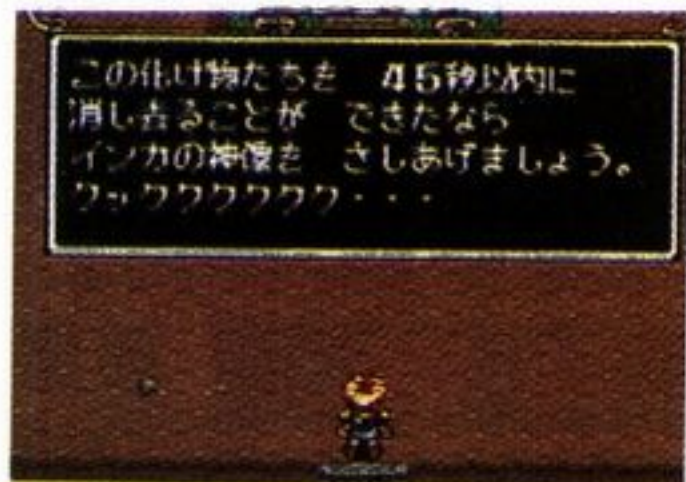
메세지는 어디까지나 힌트에 지나지 않는다

나머지는 자신의 오감으로 확인하라!

전력을 다해 앞길을 개척하라!!

힌트 업 배틀

이 게임은 각 에어리어 내에 있는 몬스터를 모두 퇴치하면 주인공의 패러미터(체력, 공격력, 방어력) 중에서 한가지가 파워 업되는 시스템을 가지고 있다.

에어리어 내의 몬스터를 모두 퇴치하면 아이템이 나타난다

리얼 타임 배틀!!

어느 장소에서 출현하는 이벤트 배틀로써 정해진 시간내에 몬스터를 퇴치해야만 한다

이것에 의해 RPG에 있기쉬운 경험치벌기를 하지 않아도 부드럽게 스토리를 진행할 수 있는 것이다. 한편, 몬스터도 가지각색의 개성적인 이벤트를 가지고 있어서 플레이어가 깜짝 놀랄만큼 독특한 싸움들이 요소 요소에 가득 채워져 있다.

예민한 감각을 일깨워라!

이 게임에는 여러가지 수수께끼 풀이가 준비되어 있으며 그 수수께끼들을 풀기 위해서는 인간의 오감이 절대적으로 필요하다. 예를 들면 주인공의 나부끼는 머리결에서 바람의 유무를 느끼기도 하고 귀에 들려오는 갖가지 소리의 차이에 따라 진로를 찾기도 한다.

깜짝 놀랄만한 드라마가 기다리고 있다!

등장인물들의 대사가 섬세하게 다듬어져 있어서 마치 영화처럼 스토리가 전개되어 간다. 주인공이 소년임에도 불구하고 감옥에 투옥되기도 하고 표류하기도 하는 등 항상 드라마틱한 사건들이 일어나는 것이다. 한마디로 우리가 평상시 체험할 수 없는 드라마를 간접 경험하는 액션 RPG라고 할 수 있다.

카렌과 함께 표류하는 주인공. 과연 살아날 수 있을가?

그대라면 어떻게 빠져 나갈 것인가!

잠깐만

일본 어디서나 볼 수 있는 세가 오락실!

만약 여러분이 일본에 가면 제일 먼저 어디를 가고 싶나요? 라고 질문을 하면 대부분의 챔프 독자들은 '오락실이요!'라고 말할 것이다. 일본에서는 오락실이라고 하지 않고 '게임룸' 혹은 '게임 센터'라는 말을 쓴다. 왠지 오락실보다는 어감이 훨씬 세련되어 있다는 생각이 든다.

또 우리나라 오락실은 거의 국민학생 유저들이 많은데 비해 일본의 경우는 고등학생과 일반인이 많다. 역시 게임 선진국다운 추세이다.

그 많은 오락실 중에서 세가 오락실이 가장 돋보인다. 세가 오락실은 규모나 그 안에 있는 게임기가 다른 회사의 오락실과는 차원이 다르다. 요즘 일본에서 가장 인기 있는 게임은 세가사의 버추얼 리얼리티 게임 시리즈이다.

비록 비디오 게임에는 닌텐도사에게 뒤지는 경향이 있지만 세가사의 아케이드 오락은 일본뿐만 아니라 세계 시장을 장악하고 있다.

화이어 엠블렘

문장의 수수께끼

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/14	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	닌텐도	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

닌텐도의 장장 24메가 시뮬레이션 롤플레잉 게임. 닌텐도 게임은 전혀 새롭다. 이 화이어 엠블렘은 패밀리용의 1부와 새로운 시나리오를 합쳐 만든 게임으로 기막힌 스토리와 뛰어난 그래픽으로 유명하다. 올 겨울을 뜨겁게 해 줄 닌텐도의 대작 시뮬레이션 롤플레잉 게임! 챔프에서 자신있게 권해드리는 게임이다.

환타지 시뮬레이션의 명작 그 위력을 과시한다!

시뮬레이션 게임에 롤플레잉적인 요소를 조화시켜 환타지 시뮬레이션의 열풍을 일으켰던 패밀리의 명작 화이어 엠블렘이 슈퍼컴보이로 부활한다! 24M의 대용량 ROM 카세트로 그래픽도 파워 업되었고 전작에서 뛰어난 활약으로 명성을 떨쳤던 영웅 「마르스」도 다시 볼 수 있게 되는 것이다!

필드 화면도 현실감있게 묘사되었고…

싸움에 패한 캐릭터가 마르스에게 남긴 한마디… 건투를 빈다!

「화이어 엠블럼」의 여주인공 「시다」보다 훨~씬 예쁘다!

마법사 마리의 「엘파니아 마법」 전투 화면의 배경도 더욱 정교해졌다

새로운 시스템을 전격 소개한다!

이번에 공개된 화이어 은 슈퍼컴보이용으로 버전 업된 것 이외에도 24M의 대용량에 세부적인 시스템도 개선되어 조작이 한결 쉬워졌다.

이동 범위 표시

전작과 달리 아군 유니트 뿐만이 아니라 적 유니트의 이동 범위도 표시되기 때문에 다음 턴에서는 적이 어디까지 공격해 올 것인지 확실히 체크할 수 있다!

이동 가능한 필드를 밝게 표시하고 적 유니트를 체크한다

지도 위 배틀

이동할 때만 사용하던 것이…

전투로 돌입! HP의 게이지도 표시된다

적과 아군이 각각 애니메이션을 지원하는 보통 전투화면 이외에도 화면을 교체하지 않고 필드 위에서 작은 유니트가 애니메이션되는 「온 맵 배틀」 기능이 추가되었다.

물론, 보통 전투화면과 온 맵 배틀 중 원하는 쪽을 선택할 수 있다.

말과 용은 침입금지?

성 안의 맵에서 싸우는 경우 말에 탄 패러딘과 드래곤에 탄 D기사 등의 유니트는 탄 것으로부터 내려서 싸우도록 변경하였다. 패러딘은 말을 타고 있을 때는 창을 사용하고 말에서 내렸을 때는 검을 사용하는 기사가 된다. 이동력은 떨어지지만 검이 가벼워서 같은 캐릭터라도 2번 공격이 가능하다.

말에서 내리지 않으면 성안에 들어갈 수 없다

윈도우

각 캐릭터가 무기 4개, 도구 4개 등 모두 8개의 아이템을 가질 수 있다. 아군 캐릭터는 도구 윈도우에서 수중에 있는 아이템이 표시되지만 적군의 경우는 보물 윈도우가 되서 적을 무찌르면 표시된 아이템을 모두 획득할 수 있다.

도적의 신상 명세서. 바로 전에 잃어버렸던 아이템이 표시된다

도망치면 아이템도 꽝이다!

수송대

패밀리용에서 등장했던 보관소가 이번 슈퍼컴보이에서는 '수송대'로 그 임무를 대신한다.

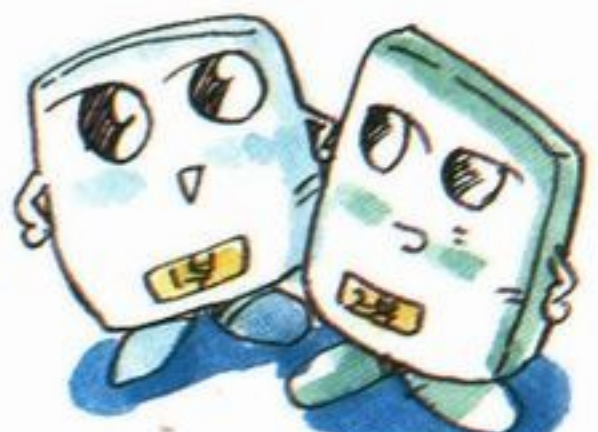
왕자와 마르스의 후방 지원을 담당하는 수송대는 새로운 시스템이면서 마르스와 인접한 유니트만 사용가능한 것이 특징이다.

2부로 구성된 게임 시나리오!

패밀리용의 시나리오 「암흑전쟁」과 그 속편격인 「영웅전쟁」의 2부로 게임이 구성된다.

시다와 도르아 병사의 숨막히는 전투 장면

제 1 부 : 암흑전쟁편

100년전 용사 앙리에게 봉인당한 암흑의 용 메디우스가 부활하고 도르아 제국을 조종해 아카네이아 대륙을 전쟁의 소용돌이 속으로 몰고 가는데……

마르스와 마리의 재회 장면… 안돼! 마리은 내 여자야!

제 2 부 : 영웅전쟁편

아카네이아 국왕의 명령 하달! "구르니아를 정복하라!"

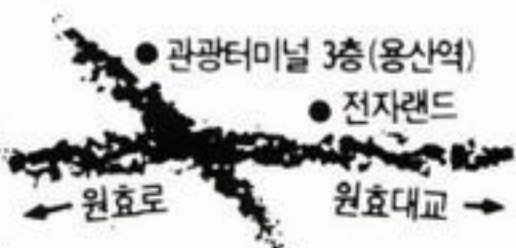
암흑의 용 메디우스가 소멸된 지 1년. 마르스와 타리스의 왕녀 시다와의 결혼 소문이 파다하게 퍼지고 있을 무렵, 제국 도시 파레스의 제 24대 아카네이아 국왕 하딘에게서 알 수 없는 편지가 도착하고 마르스는 또다시 병사를 일으켜 반란군 토벌에 나서는데……

마감 직후에 도착한 메가톤급 버그

아쉽게도 버그 마감이 끝난 몇 시간 후에 메가톤급 버그가 도착했습니다. 버그를 잡아라 코너가 생기고 최초로 발견된 버그에 왕초도 기겁.

문제의 버그는 바로 제본상태에 있었습니다. 책 전체가 하나의 커다란 봉투처럼 붙어있는 것이였습니다. 신길동에 사시는 이상인 독자가 이를 캐취, 급히 챔프에 우송하여 주셨습니다. 감사합니다. 이상인 독자 외에도 이런 제본 상의 버그를 발견하신 분은 챔프로 연락바랍니다. 이상인 독자에게는 버그 왕초의 빽으로 챔프 12월호 한 부를 보내드리겠습니다.

이상인

챔프 12월호 94년 1월호 1권 우송

아랑전설 II

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	93/11/16	장르	대전형 액션	화면외국어 수준	일어 중
	제작사	타카라	용량	20M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

드디어 전모가 밝혀지는 슈퍼컴보이 아랑전설 II ! 이번호에는 8명의 캐릭터들 필살기를 집중적으로 모아 소개한다.

다시 돌아온 8인 !!

테리 보가드(마샬아츠)

파워 웨이브 : ↓↘→펀치

번너클 : ↓↙←펀치

라이징 태클 : ↓모아서↑펀치

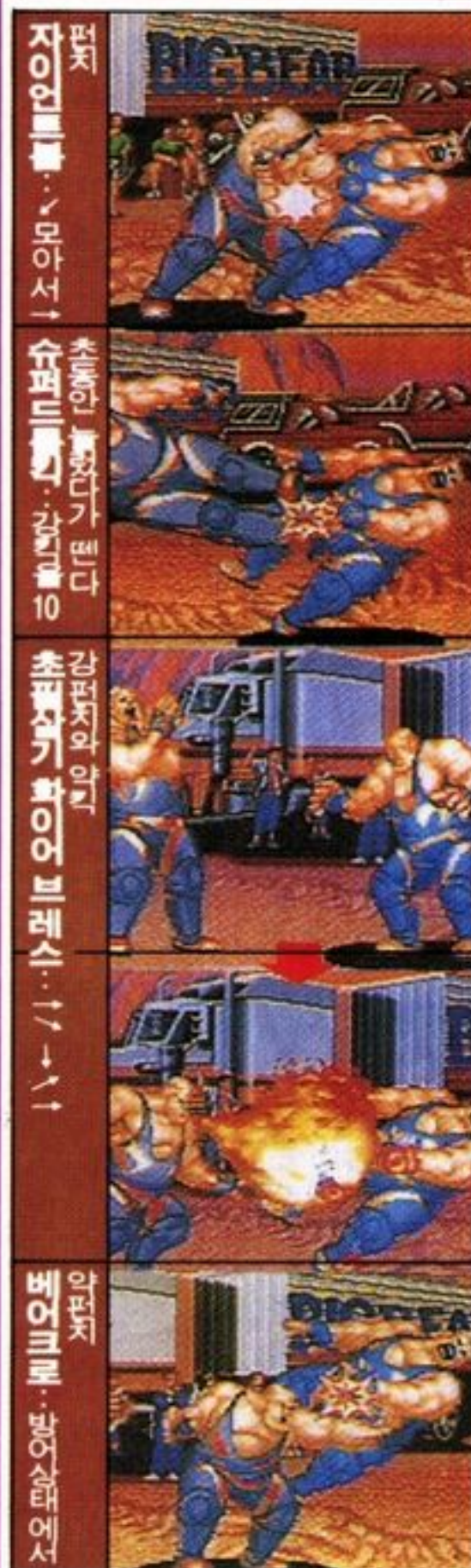
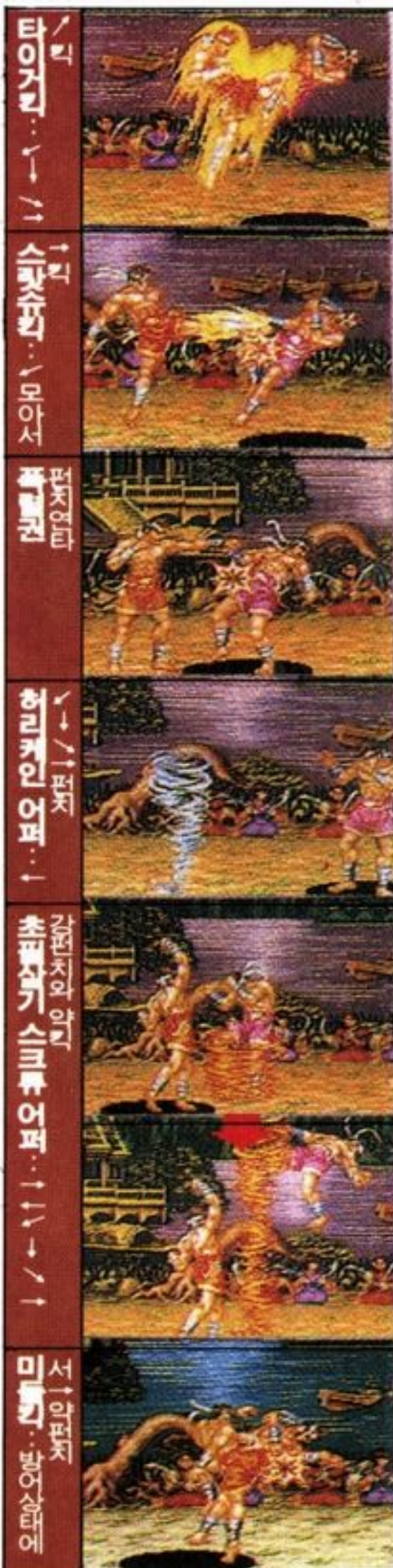
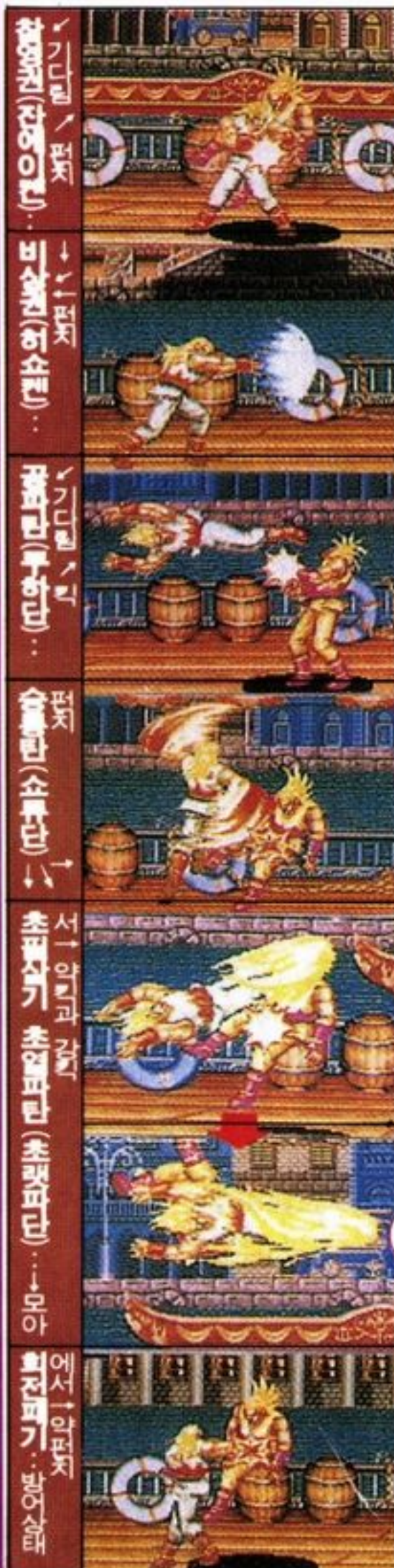
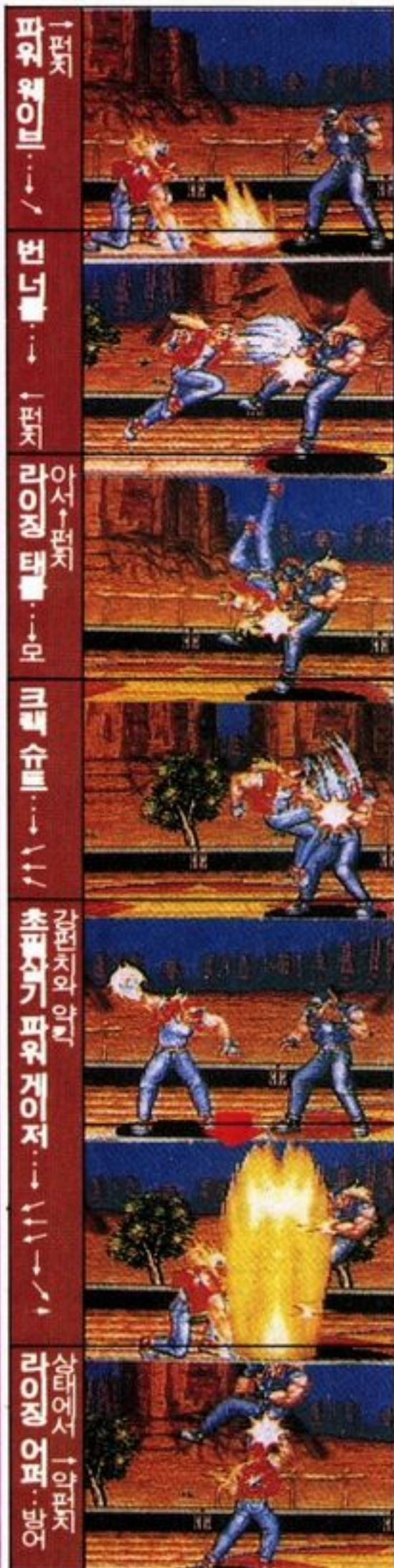
크랙 슈트 : ↓↙←킥

초필살기 파워 게이저 : ↓↙←↙→ 강펀치와 약킥

라이징 어퍼 : 방어상태에서 →약펀치

앤디 보가드(골법)

히가시 죠(무에타이)

빅 베어(레슬링)

야마다 주베이(유도)	마이 시라누이(인술)	친신잔(태극권)	김갑환(태권도)
수리검(센베슈리켄) : ←모아서→펀치	용염무(류엔부) : ↓↙←펀치	기뢰포(키라이호) : ↓↘→펀치	비상각 : 점프중에 ↓킥
다이이즈나오토시 : ↓모아서↑펀치	화접선(카쵸센) : ↓↗→펀치	배치기 : ↓모아서↑펀치	비연참(히엔잔) : ↓모아서↑킥
대슈니혼제오이 : ←모아서→킥	필살인봉 : ←↙↓↘→킥	파암격 : ←모아서→킥	반월참(한게츠잔) : ↙↓←킥
초필살기 다이너마이트 이즈나오토시 : ↙모아서→↘강펀치와 약킥	하늘 다람쥐 춤 : ↓모아서↑강펀치	초필살기 폭뢰포(바쿠라이호) : ↙모아서↓→강펀치와 약킥	초필살기 봉황각 : ↙↓↘↙↓↘→약킥과 강킥
돌려찍기 : 방어상태에서 →약펀치	초필살기 초필살인봉 : →←↙↓↘→강펀치와 약킥	구룡손 : 방어상태에서 →약펀치	옆차기 : 방어상태에서 →약펀치
	낚아차기 : 방어상태에서→약펀치		

이스 Ⅳ
~태양의 가면~

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/11/19	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	톤킨 하우스	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

스토리의 깊은 맛과 화려한 그래픽과 사운드 등 이스 시리즈는 언제나 최고 롤플레잉 게임 으로 통한다. 이번에 이스 시리즈는 수퍼 알라딘보이, PC 엔진, 슈퍼컴보이로 나올 예정이어 서 이스 팬들은 지금부터 가슴이 두근거린다고 한다.

기본틀은 액션 롤플레잉 게임!

게임의 가장 큰 특징은 캐릭터 중심의 액션 롤플레잉 게임이라는 것이다. 그래서 전투 장면도 커맨드 입력방식의 일반 롤플레잉 게임과는 많이 다르다. 요즘 인기있는 롤플레잉 게임이라는 점에서 일단 이스에게 많은 점수를 주고싶다.

그러나 액션게임에 서투른 유저들은 액션형 롤플레잉이라면 조금 마음에 걸리겠지만 이스는 액션 자체가 그다지 복잡하지 않게 되었기 때문에 안심하셔도 좋을만큼 게임을 해나가면서 조금씩 자신 기술이 향상되어간다는 것을 느낄 수 있을 만큼 친절한 액션 롤플레잉의 시스템을 채용했다.

캐릭터와 함께 실력을 향상시키자!

적군 캐릭터 중에는 독을 가진 녀석도 있다

보스 캐릭터는 강력한 파워로 공격해 온다

정말 엄청난 파워를 가지고 있는 얼음 거인. 그러나 아돌은 천하무적이다

사실적이고 박력 있는 전투장면

전투는 필드 위에서 행해진다. 필드 위에서 먼저 적을 치고 그다음 적의 반격을 받는 일반 액션 롤플레잉 게임과 흡사하다. 그러나 정면으로 적과 싸우는 것은 이쪽에서도 받는 손상이 크다. 그래서 전투 때에는 약간 옆으로 비켜서서 공격을 하는 것이 요령이다. 이 방법을 잘 터득하면 아무리 강한 보스라도 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

그리고 체력 회복은 필드 위에서(예외도 있음) 움직이지 않고 있으면 저절로 회복된다.

적의 반격으로 HP는 얼마 남지않는다. 이거 큰일인데!

이런 때는 적 캐릭터가 없는 장소에서 회복을 기다린다. 조금 치사하나?

적에게 뒤를 공격당하지 않도록 주의 하자!

적과 정면으로 싸우는것은 미련한 일. 일단 비스듬이 위치를 잡자!

적 캐릭터는 3종류로 구분할 수 있다.

이스 Ⅳ에 등장하는 쟈코 캐릭터는 크게 3종류로 나눠 '지상 타입', '공중 타입', '고정 타입' 등이다. 각각 이동 방법(고정 방법은 움직이지 않는다)도 다르고 전투 방법도 다르다.

♥**지상 타입** : 가장 일반적인 타입으로 인간형과 땅을 기는 타입이 있다

♥**공중 타입** : 이동속도도 굉장히 빠르다. 상대하기 싫은 놈이다

♥**고정 타입** : 일정 장소에서 움직이지 않는 불 꽃과 같은 모양을 하고있다

마법 검을 찾아라!

강한 적 보스 캐릭터와 전투 때에는 일반적인 공격으로 물리치기란 무척 힘들다. 마법의 검은 무기가게에서 팔고 있지 않기 때문에 먼저 검을 찾는 것부터 시작해야 한다.

불꽃 바람 검

적을 향해서 날아가는 불 덩어리. 이대로 화면 밖으로 날려 버려!

맹렬히 타오르는 불꽃 검. 이제 얼음계 몬스터는 두렵지 않다

맨 처음 손에 넣는 마법의 검으로 이름 그대로 불꽃의 마법이 걸려 있어 검 끝에서 불 덩어리를 발사해 공격한다. 얼음계의 몬스터에 강하다.

천둥 검

전기 충격을 주면서 적에게 날아간다

비교적 폭이 좁고 날씬한 검이지만 위력은 매우 크다. 뇌신이 되어 적을 공격한다

천둥 마법이 걸린 검. 마법 이외에도 직접공격으로 사용해도 큰 위력을 발휘하는 위력적인 검이다.

얼음 바람 검

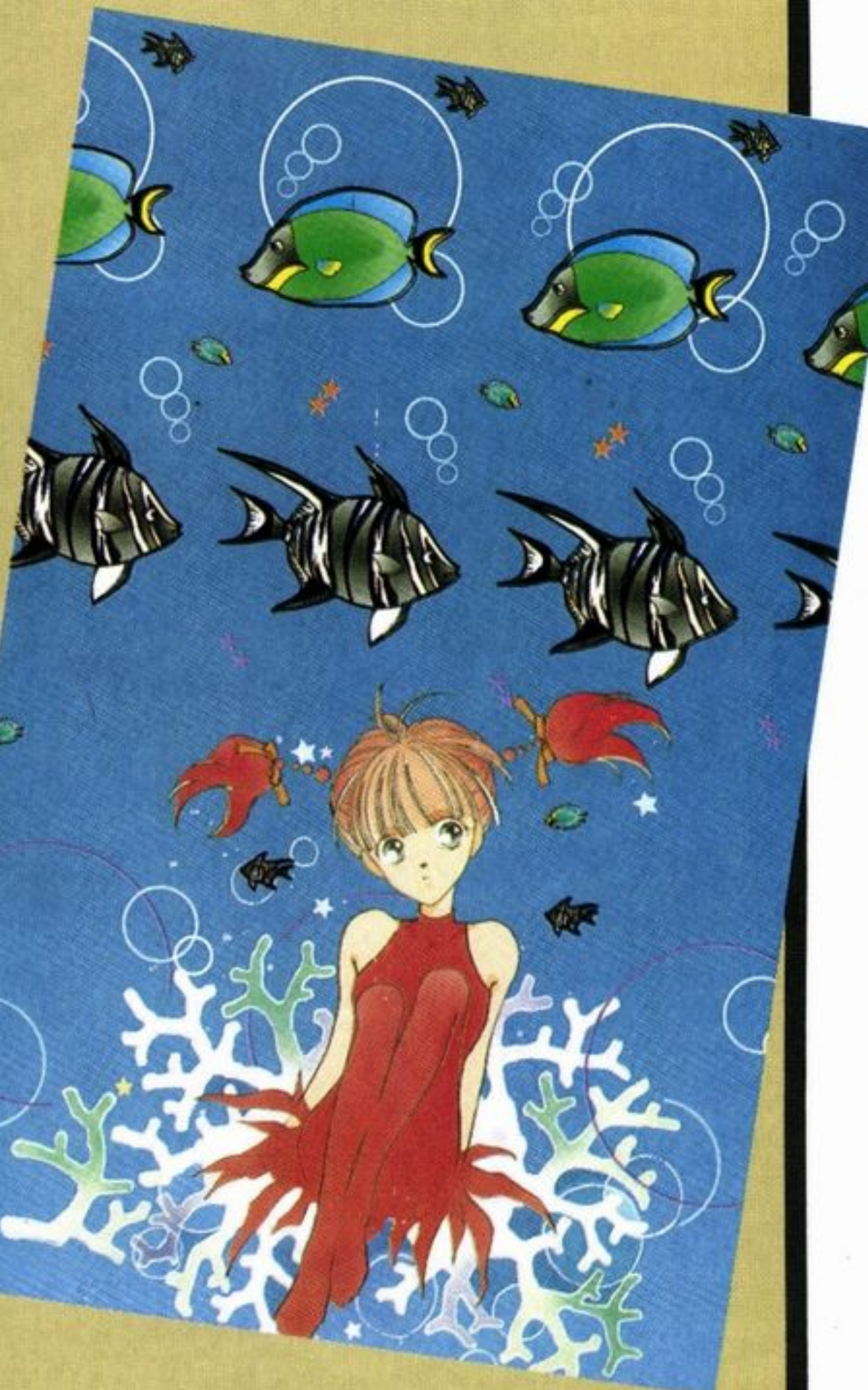
주위는 너무나 뜨거운 마그마. 이 때는 얼음 바람 검이다

전체가 얼음으로 뒤덮힌 얼음바람의 검. 천둥 검보다도 위력이 크다

불꽃 바람 검과는 정반대의 특성을 가졌지만 직접 공격 위력은 불꽃 바람 검보다도 강하다.

잠깐만

3D 캐릭터

현재 최고의 인기를 누리고 있는 스테레오 그램. 자! 위에는 물고기 아래는 귀여운 소녀. 이 그림들이 합성되면 무엇으로 나타날까요? 자! 눈을 모으세요!

록맨 X

~파워 업한 록맨의 새로운 감동이 시작된다! ~

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/27	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	9,500엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

록맨의 화려한 슈퍼컴보이판! 드디어 록맨이 슈퍼컴보이로, 그것도 새로운 스토리로 돌아왔다. 액션 게임이라면 현재 당대 최고라고 하는 캡콤사의 대표작 록맨! 이번에는 더욱 파워 업한 록맨이 여러분을 기다릴 것이다.

록맨의 새로운 스토리가 시작된다

이번 록맨 X는 보스를 물리치고, 그 보스의 무기를 손에 넣으면 파워 업한다. 지금까지 캡콤의 대표작으로 우리나라에도 패밀리용으로 무척이나 사랑을 받았던 록맨 시리즈! 이번에는 완전히 새로운 스토리를 가지고 우리들을 감동시킨다고 한다. 게다가 시스템도 종래의 것과 새로운 것이 추가되어 이번에는 완전히 다른 록맨을 즐길 수 있다.

지금까지와는 다른 록맨으로 게임을 즐기자!

패밀리용에 있었던 친숙한 시스템이 슈퍼컴보이로 완전 이식되었다

알파에서 오메가까지 완전 파워 업

자! 그럼 무엇이 강해지고 무엇이 이식되었는가? 라는 의문을 가지는 분들도 있을 것이다. 그러나 이런 걱정은 잡아매시라! 그래픽에서부터 사운드, 캐릭터의 움직임 등 모든 부분이 강화되어지고 패밀리용에서 호평을 받은 모든 부분은 완전 이식되었다.

파워 업 1 화려하게 바뀐 그래픽!!

물론 패밀리용에서 슈퍼컴보이로 바뀌었기 때문에 그래픽이 달라진 것은 당연한 일! 그래픽은 실내 뿐만 아니라 배경도 엄청나게 변했다. 너무나 환상적인 그래픽이라 손동작을 멈추고 싶어질 때도 있다. 록맨의 모습도 아이템을 취할때 마다 변화하기 더욱 재미있는 록맨을 만날 수 있다.

▲동굴안의 바위! 색상이 너무 뛰어나다

◀하늘 색도 굉장히 아름답다!

파워 업 2 새로운 그래픽 첨가!

물리친 보스의 무기를 사용할 수 있었던 것이 지금까지의 록맨이었다. 그러나 이번에는 아이템을 얻을 때 마다 캐릭터 자체가 강력해지는 새로운 프로그램을 추가했다고 한다. 이밖에도 새로운 아이템의 추가와 새로운 기종의 록맨을 만끽할 수 있다.

▲이것은 아이템을 취하기 전 록맨의 상태!

그러나 아이템을 취하면▲ 강력해진 모습으로 변한다

게임챔프 창간1주년기념 잔치 한마당

첫번째 최고의 특별부록 결정!

챔프에 대한 독자들의 여론을 조사한 결과에 따라 이번달부터 대폭적인 변화를 주었습니다. 특별부록 또한 독자가 바라는 우선순위를 집계해 다음과 같이 파격적으로 결정했으며 계속적으로 챔프는 독자와 함께 한다는,서로에 대한 믿음을 가지고 많은 사랑 부탁드립니다.

특별부록
1. 지면 대폭 증면
2. 본격 게임만화 '폭소 스화 2' 연재
3. 아랑전설 초호화 '94 캘린더
4. 잠실 롯데월드 어드벤처 특별 우대권 전원 증정

두번째 슈퍼컴보이 타기 퀴즈 대잔치

챔프에 대한 독자들의 보답에 비록 미력하나마 저희 스탭진 및 수많은 업체에서 보내준 창간1주년 축하 선물을 마련했습니다. 다음 문제의 정답을 애독자엽서에 적어 보내주시면 추첨을 통해 다양한 선물을 드리겠습니다. (응모권을 애독자 엽서에 붙여 주세요)

■ 문제 : 특집 '챔핑을 찾아라' 코너에서 챔핑이 있는 위치를 적어 보내세요
예) 무슨 캐릭터 옆에 있다

■ 마감 : 1993년 11월 17일

■ 상품 : 슈퍼 컴보이 5명
수퍼 알라딘보이 5명
슈퍼컴보이 팩 20명
수퍼 알라딘보이 팩 20명
IBM-PC게임 디스켓 20명
오리지널 게임음악 CD 5명
스포키 손목시계 10명
오리지널 캐릭터 인형 10명
RPG 환상사전 20명
SFC 올게임 카탈로그 20명
웃는 닌텐도 달리는 세가 20명
성검전설 공략본 20명
드래곤볼 외전 공략본 20명

■ 이 외 챔프 스텝진이 드리는 정성어린 선물도 많이 준비되어 있습니다. (참고 챔프 11월호)
■ 보낼곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 앞
■ 발표 : 게임챔프 94년 1월호

세번째 챔프점수 10만점 타기

- '93 베스트 캐릭터 연말 시상식 순위 알아맞추기 -

챔프 본지에 있는「이달의 베스트 캐릭터」코너에서 발표하는 연말 시상식 각 부문별 후보를 애독자 엽서에 정답을 적어 주신분 정답자 10명을 추첨해 챔프점수 1만점씩 드리겠습니다. (참고 : 아랑전설 2 게임팩과 패밀리 게임기는 별도로 추첨해 드립니다)

발표 : 게임챔프 '94년 1월호
마감 : 1993년 11월 15일 (응모권은 애독자엽서에 붙여주세요)

알림

이번달부터「게임챔프」책값이 4,000원에서 4,500원으로 인상되었습니다. 챔프에서는 이번 물가인상으로 제작비를 감당하기 어려운 상태에서 나온 피치못한 결정으로, 독자분들에게 죄송스러운 마음을 가지며 책값이 인상된 만큼 더 신속한 게임정보와 철저한 공략을 제공함으로써 사랑받는 챔프가 되겠습니다.

응모권
슈퍼 컴보이 타기 퀴즈

응모권
챔프점수 10만점 타기

게임챔프 창간 1주년 기념 · 전문점 탐방

부산의 게임문화 확실합니다!

저희 게임챔프는 창간 1주년을 맞이하여 서울 위주의 매장 소개에서 과감히 탈피하여 제 2의 게임도시라고 할 수 있는 부산 지역의 게임 매장을 탐방하기로 하였다.

게임 정보는 역시 서울이라는 말은 과연 어불성설이었으며 오히려 다양한 게임 관련 물품의 구비와 완벽한 서비스 체제 구축, 올바른 게임 문화 확산의 의지로 그들의 미래는 보라빛이라고 해도 과언는 아닐 것이다. 바로 그 부산 지역의 거대한 게임 시장을 일구는 주역들을 전격 소개하겠다. 자! 챔프 독자들과 함께 기러기 떼 슬피우는 항구도시로 출발!!

우리 경상도 싸나이들이 큰 일을 내고야 말끼라예!

우리 경상도 싸나이에겐 2등이란 말은 절대 없습니더! 비록 지금까지는 서울 게임시장에 비해 턱없이 열악하고 낙후된 상황이지만도 앞으로는 달라질거라예. 경상도 싸나이들은 뚝심이 있다아임니꺼! 서울에 계신 업체 여러분 정신 바짝 차리시소! 우리 경상도 싸나이들이 도전장을 던졌습니데이!!

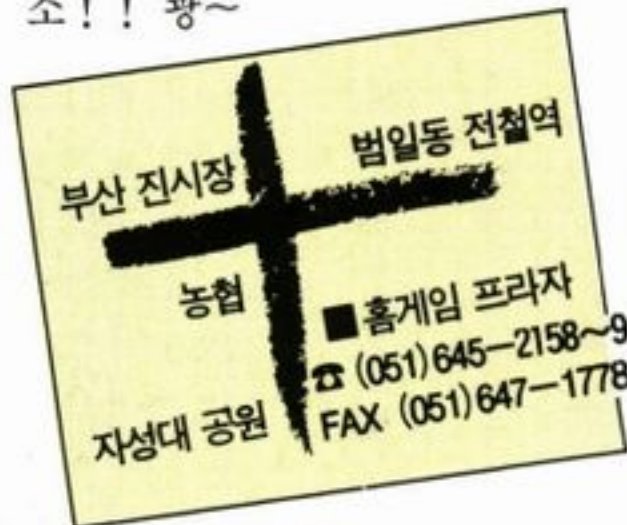
부산 홈게임 프라자

지가 바로 부산 게임시장의 터줏대감임니더!

안녕하신교? 부산 홈게임 프라자 대표 김영삼… 아니아니 우째 이런 말이 튀어나오노? 다시 하겠심니더. 우리 매장은요~ 부산서 제일로 오래된 게임기 총판이라예. 부산하고 경상도내의 수많은 게임 전문 매장들의 대부격인 셈이라요. 거창하게 말해서 부산 게임 역사의 산증인이라고 하는 것이 좋을겁니더. 부산 뿐만이 아니고 경상도를 통틀어서 우리만큼 게임시장에서 산전수전 다겪으면서 잔뼈가 굵은 사람있으믄 나와보라고하소! 흠흠~

부산 최고의 초호화 매장이라예~

저희 홈게임 프라자는 말입니더~ 보시다시피 서울의 어느 게임 총판과 비교하더라도 결코 뒤지지 않습니데이! 이 넓은 매장에 수많은 게임 주변기기와 팩들이 빽빽하니 들어차있다 이말입니더. 그라고 흔히들 지방은 서울보다 정보도 느리고 게임팩도 변변찮은줄 아시는데 큰 오산이라요! 지 발바닥을 보시믄 아시겠지만도 편평합니더. 왜냐믄요~ 정보구하랴 팩구하랴 안가는 곳이 없다 아임니까? 지방은 서울보다 한발 늦다는 말은 이제 옛말인기라요. 그라고 마지막으로 한마디 더 할랍니더. 앞으로는 경상도 지역의 게임발전을 위해 이 한몸 불태울 작정입니더! 두고보이소!! 쾅~

국내 최초로 게임기 아프터 서비스 실시!!

부산 태원상사

오로지 게임을 향한 외길인생!

안녕하십니꺼? 부산 게임의 자존심 「태원 상사」입니더. 온 가족이 똘똘 뭉쳐 하루를 한결같이 십년을 변함없이 오로지 게임만을 위해 매진해 온 외골

수 게임 총판이라고 할 수 있지예! 초창기에 게임 하드웨어에 주력했기 때문에 지금은 부산및 인근 지역의 하드웨어 70%를 장악하고 있고 물량도 엄청나게 많이 확보하고 있다아임니꺼! 허허허~

저렴한 가격과 각종 게임기기의 신속한 유통에 있다고 할 수 있어예. 가격이 싸다고해서 복제품을 취급한다는건 절대! 절대 아니라요! 우린 정품만을 추구하는 정통파임을 자부한다아임니꺼!

부산의 요지에 자리잡은 정통파 도매상!

저희 매장은 왼쪽에는 지하철 부전역, 오른쪽엔 부전 기차역, 그라고 뒤로는 부산 전자 상가를 끼고있는 부산 교통의 요충지에 우뚝 솟아 있십니더. 우리 태원의 또 하나의 자랑거리는

부산 게임천지

부산 유저들의 우상 게임천지!!

부산 게임 업계에 새바람을 일으키고 있는 신세대 게임 전문점 「게임천지」입니다! 어? 왜 경상도 사투리를 않쓰냐구요? 그건 제가 서울 출신이기 때문이지요. 서울 사람이 왜 하필 부산에서 게임 전문점을 하냐구요? 그 이유는 제가 부산의 게임 유저들을 좋아하고 무한한 가능성이 있는 부산 게임 시장에 애착을 갖고있기 때문이죠.

게임천지에 모든 것이 있다!!

부산에서 우리 게임천지만큼 구색을 갖춘 전문점은 없다고 자부합니다. 부산 유저들에게 더 좋은 팩을 전해주기 위해 일주일에 서너번씩 서울로 달려간답니다. 그런탓에 보다 새로운 것을 원하는 이들의 발길이 끊이지않고 이어지지요. 물론 중고팩의 교환도 부담없이 할 수 있습니다. 가끔 손해를 보는 경우도 있지만 신종팩으로 바꿔들고 집으로 달려가는 꼬마 손님들의 뒷모습을 보면 흐뭇하답니다.(비록 제 얼굴이 김일성을 닮았지만 마음은 비단결이라구요!) 참! 착한 학생들에겐 외상 거래도 해 줍니다. 서울에선 상상도 못할 일이지만 이곳은 정 하나로 믿고 준답니다. 어때요? 부럽죠? 부산의 유저들이여! 나에게 오라! 원하는 것은 무엇이든 주리라!!

잠깐만

이런 정성을 어찌 보상하시렵니까!

챔프 1주년을 축하하는 독자들의 정성이 속속 도착하고 있습니다. 내용과 선물들을 보면 모두가 게임을 좋아하는 분들이고 챔프를 만들기 위해서 한번쯤은 참가를 한 독자들 입니다. 고마운 선물들을 챔프는 영원히 보존할 것임을 약속드리며 그 내용들을 공개합니다. 그리고 선물을 보내주신 분들에게 챔프 점수를 드립니다.

챔프 네온사인

가로 12Cm ×세로 26Cm 의 수제 네온사인을 보내주셨습니다. 네온사인에는 '게임챔프 I LOVE 챔프'라고 씌여있습니다. 부적은 자신을 수호하는 뜻으로 지니는데 이 네온사인은 챔프를 수호하는 부적으로 사용하도록 권장해 보겠습니다.

코팅 축하엽서

또 '게임챔프 창간 1주년을 축하드립니다'라는 문구가 쓰여진 코팅 엽서를 무려 51장이나 보내주셨습니다. 엽서 연결은 스카치 테이프로 하셨네요. 혼자 하셨습니까. 아니면 동생이라도 도와주었나요. 어쨌든 하루도 빠짐없이 코팅 축하엽서 앞에서 정재연 독자를 생각하겠습니다. 앞으로도 챔프를 사랑해 주세요.

정재연/ 챔프점수 1,000점

1,000마리의 종이학

모가수의 노래에도 있듯이 천번을 접으면 소원이 이루어진다고 하죠. 버그와 함께 천마리의 학을 고이고이 접어 보내주셨습니다. 가로 42Cm ×세로 25Cm 의 노란 상자에 넣어서 보내주셨습니다. 부디 바라던 바 이루어지길 챔프는 빌겠습니다.

이은호/ 149-1 챔프점수 1,000점

COMMING SOON

알케스트

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/17	장르	액션 RPG	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

롤플레잉의 대명사로 불리우는 스퀘어에서 자신만만하게 내던진 회심의 일격!「알케스 트」, 이제 RPG만이 아닌 액션으로도 승부한다! 스퀘어팬 뿐만 아니라 액션을 사랑하는 이라면 누구라도 도전해 볼 만한 명작이다.

마계신 알케스트의 부활을 저지하라!!

일찌기 세계를 파멸로 몰아넣은 바 있는 마계신 알케스트가 다시금 부활을 꿈꾸고 있다… 주인공인 아렌은 마계신의 필사적으로 저지하기 위해 수호신 가디안이 지니고 있다는 4개의 「가디안 블레이드」을 찾아 여행을 떠난다. 세계 이곳 저곳에 흩어져 있는 4개의 가디안 블레이드를 찾아내기 위해서는 4원소를 지배하는 네명의 가디안에게 협력을 구하고 모험 도중에 만나는 친구들의 도움을 구해야만 한다.

가디언 블레이드는 수호신 가디안을 불러낼 수 있으며 친구 한명과 더불어 여행을 할 수 있다.

◄ 모험 도중 한사람 한사람씩 친구를 만날 때마다 진한 감동이 플레이어를 전율케 한다!

◄주인공과 친구들에게 설정된 20종류의 공격 방법을 구사해서 몬스터를 제압하자!

주인공 아렌

오직 마계신 알케스트를 무찌르기 위한 일념으로 여행에 나서는 아렌! 그러나 유감스럽게도 아렌에 대한 정보는 아직 아무것도 없다. 그가 누구인지, 어떤 이유로 마계신의 부활을 저지 하는 것인지를…

이것이 액션게임의 극치이다!

이「알케스트」는 주인공과 친구 한명이 팀을 이뤄서 모험을 진행할 수 있다. 주인공은 플레이어가 조작하고 친구와 가디언 블레이드로 소환한 수호신 가디안은 컴퓨터가 조작해 준다. 엄청난 파괴력과 공격력을 지닌 수호신 가디안을 부르면 일정 시간 동안만 출현해서 적 몬스터를 격파하고 사라진다. 좀 더 도와주면 좋으련만… 쩝쩝!

가디안 블레이드를 사용해서 수호신 가디안을 소환하라! (화면 맨 오른쪽)

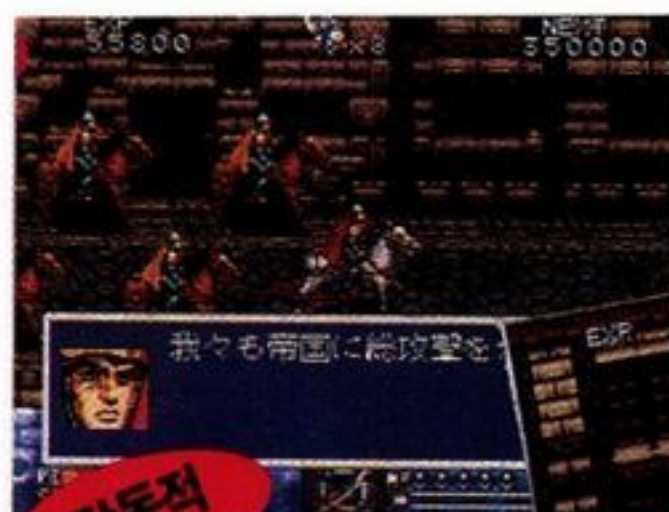
눈부시게 화려한 애니메이션!

가디안 블레이드를 찾아 모험을 하는 주인공의 앞길에는 마계신 알케스트가 장치해둔 여러가지 미로와 함정, 그리고 거대하고 교활한 보스 몬스터가 가로막고 있다. 플레이어는 점프와 대쉬를 효과적으로 구사해서 수많은 난관을 헤치고, 친구와 가디안의 힘을 합쳐 보스 몬스터를 돌파해 나가야만 하는 것이다. 주인공이 적 몬스터에게 마법 공격을 하면 박력 넘치는 애니메이션의 화면 가득히 클로즈 업되는데 특히 보스 몬스터의 애니메이션은 놀랄만큼 사실적으로 움직인다.

▲반짝반짝 빛을 발하면서 몬스터에게 대쉬하는 우리의 주인공!

몬스터가 한꺼번에 습격해 오면 마법 공격으로 일망타진하자! ▶

아렌의 모험을 보좌하는 친구들

주인공과 함께 팀을 이루는 친구들은 스토리가 진행됨에 따라 차례차례 교체되는데 승려계, 마법사계 등 개성이 풍부한 캐릭터들로 구성되어 있다. 자! 과연 어떤 만남과 이별의 감동 스토리가 플레이어를 기다리고 있는 것일까?

▲보무도 당당하게 등장하는 기마 부대! 백마를 탄 기사는 과연 친구가 될 수 있을 것인가?

▼하지만 주인공으로서는 피할 수 없는 길이다…

보스 : 아이언그램

용암 속에서 뛰쳐나와 주인공 일행을 습격하는 보스 몬스터! 점프와 공격을 얼마나 적절히 구사하느냐에 따라 승부가 판가름난다 ▲

잠깐만

챔프점수를 향한 지극한 정성

가을 햇살 따사롭던 10월의 어느날, 챔프 사무실 문짝을 쾅! 밀치고 후다닥 뛰어 들어오는 꼬마 한명이 있었어요. 이마엔 땀방울이 송알송알 맺혀있고 너무 빨리 뛰어 온 탓인지 숨이 찬 목소리로

"일본어 강좌 적어왔는데요! 헥헥!"

하며 손에 꼭 쥐고 있던 종이 뭉치를 내미는 거였어요. 춘리 누나는 너무 안타까웠지만 이미 기사는 마감되버린 후였기 때문에 어쩔 수가 없었답니다.

"꼬마야, 미안하지만 다음 호에 실어주면 않되겠니?"

그러자 꼬마는 그자리에 털썩 주저앉아 엉엉 울어대지 뭐예요!

"챔프점수 줘잉~ 엉엉엉 ~ 동생이랑 이걸 만드려고 며칠 밤을 꼬박 지샛단말야잉~"

"자꾸 울지마잉~ 춘리 누나도 눈물이 나잖아잉~"

결국 이 사건(?)은 챔프 사장님에게도 알려지고 만점을 받기 전에는 죽어도 돌아가지 않겠다는 꼬마의 다부진 모습에 탄복한 사장님께서는 챔프점수를 내려주시기로 했답니다. 이렇게해서 춘리와 꼬마는 빠알간 사과처럼 예쁜 추억을 하나 간직하게 된거예요!

챔프점수 500점

김태원/태우형제

R-타입 Ⅲ

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12월 예정	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	아이렘	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

드디어 완성 단계에 돌입한 「R-타입 Ⅲ」! 이름에서도 알 수 있듯이 [illegible]타입 시리즈의 3번째 작품이다. 슈퍼컴보이에서 이미 발매되고 있는 「슈퍼 R-타입」은 [illegible]이트[illegible]의 「R-타입 Ⅱ」를 정리한 것이며 이 작품은 바로 그 속편이다!

목숨을 건 사투가 그 막을 연다!!

단언컨데 이 「R-타입 Ⅲ」는 확실히 어렵다! 그러나 하나하나 패턴을 외우면서 성실히 공략해 간다면 헤쳐나갈 수 있는 어려움이기도 하다. 서투른 사람에게는 한없이 힘든 게임인 「R-타입 Ⅲ」에 도전하기 위해서는 피나는 인내와 노력이 필요하지만 최후에 맛보는 승리의 쾌감 역시 두배일 것이다.

3종류의 무기와 포스를 사용해 싸우며 포스의 사용법이 키포인트이다

화면의 분위기는 「R-TYPE LEO」와 흡사하며 총 6스테이지이다

신형 파동포의 위력을 보라!!

지금까지의 「R-TYPE」에서 실드와 공격 보조 유니트의 역할을 했던 포스! 이번에는 무려 3종류의 포스를 선택해서 사용할 수 있다. 그럼 지금부터 각각의 포스의 특징을 간단히 설명하기로 하자.

스타트할 때 어느 포스를 사용할 것인가 선택할 수 있다

장비하고 있는 포스에 의해 무기도 미묘한 차이가 있다

		적캡슐	청캡슐	황캡슐
라운드				
새도우				
사이클론				

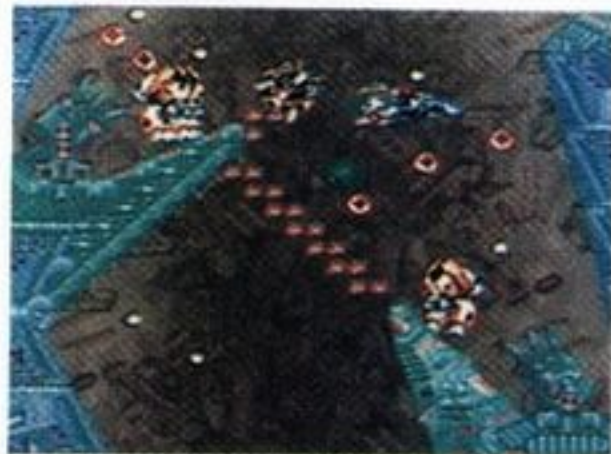
사상 최강의 기체 탄생!!

파워를 2단계 저축하면 보다 강력한 파동포를 쏠 수 있다. 게다가 하이퍼 드라이브 모드로 전환하면 파동포의 연사도 가능하다. 단 이 모드는 파워를 크게 소비하기 때문에 사용 후에는 얼마동안 파동포를 사용할 수 없는 단점도 있다.

신형파동포

위력을 보라!!

사상 최강의 승부 ! ! 긴장의 연속…

바이드들이 집결해 있는 이차원 공간으로 발을 들여놓는 순간, 그대는 이 싸움이 쉽게 끝나지 않을 것이라는 것을 느낄 것이다. 대단히 견고한 포대가 여기저기에 있는데다가 자코도 어마어마하게 출현한다. 업친데 덥친격으로 움직일 수 있는 공간도 너무 좁아서 정확하게 조작하고 공격하지 않으면 순식간에 추락해 버리고 만다.

갑자기 출현해서 장애물을 남겨놓고 사라지는 적. 출현 장소를 외워두었다가 공격하라 !

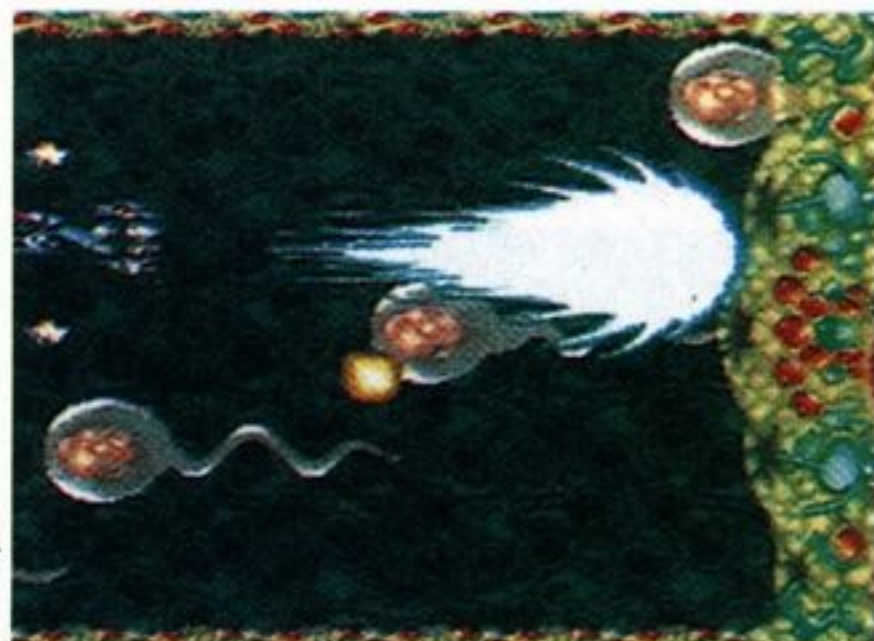
협소한 공간에서는 재빨리 포스를 교체하자 !

적들에게 포위당했을 때는 메가포가 효과적이다
보스는 거대한 몸집에 점프도 가능하니까 침착하게 움직임을 관찰하고 공격하는 것이 포인트이다

생명체 내부로 돌입 ! 긴장을 풀지마라 ! !

무엇인가 생명체의 내부로 판단되는 스테이지이다. 위에서부터 끈적거리는 용해제가 흘러내리고 적도 상당히 견고하며 장애물도 많은 위험한 곳이다. 이 스테이지에서는 메가 파동포의 사용법이 가장 중요한 포인트인데 강력한 메가 파동포는 두터운 지형을 관통해서 적에게 큰 데미지를 입힐 수 있다. 또, 후방에서도 적들이 출현하기 때문에 포스의 전후 전환이 자유자재로 되지 않으면 상당히 곤란한 스테이지일 것이다.

뚝뚝 떨어지는 용해제 ! 돌연 출현하는 적들 ! 이 난관을 헤쳐 나가려면 정확한 조작과 메가 파동포의 힘이 필수적이다 !

장애물이 많은 스테이지에서도 역시 메가 파동포 ! 메가포는 만병통치약 !

지형 속에 숨어있는 보스. 눈을 뜰 때를 노려서 메가 파동포를 퍼부어라 ! !

인류의 존망을 건 승부의 연속…

이 「R－타입 Ⅲ」에서 특히 주의할 점은 출현한 적을 철저히 퇴치해야 한다는 점이다.

그렇지 않으면 장애물이 많은 면이나 움직일 공간이 협소한 곳에서 필연적으로 역습을 당하기 쉽다.

이곳에서 소개한 것들은 바이드 제국의 일부분에 불과하다. 앞으로도 더욱 흉악하고 난폭한 바이드들이 습격해 올 것이다. 그대는 파동포와 포스 시스템을 철저히 이해하여 바이드들에 대항해야 한다. 그대의 무사 귀환을 위하여 ! 그리고 인류의 생존을 위하여도……

아니 ! 이게 다 장애물이라니 !

적의 공격은 점점 격렬해지고 지형도 복잡하다

COMMING SOON

알라딘

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/11/26	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	10M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

스화 시리즈를 만든 곳! 액션 게임하면 금방 떠오르는 회사인 캡콤에서 이번에는 디즈니만화 영화 중 폭발적인 인기를 누렸던 영화인 디즈니를 게임화시켰다. 이 게임에서 액션 게임의 대부인 캡콤사와 최고 만화 영화인 디즈니의 화려한 조화를 볼 수 있을 것이다.

환타지 세계를 무대로한 초 특급 액션 게임!

'92년 미국에서 발표되어 미국 뿐만 아니라 전 세계를 강타했던 만화 영화 알라딘. 알라딘은 그래픽 뿐만 아니라 사운드에서도 굉장히 호평을 받았던 만화영화로서 엄청난 성공을 거둔 영화였다. 그 영화가 캡콤사에 의해서 어드벤처풍의 액션 게임으로 탄생했다.

그래픽은 물론 사운드도 원작 그대로여서 게임을 한층 재미있게 해주고 있다.

이 게임은 알라바바에서 시작하여 마법의 동굴을 모험하는 것이다

어디에서나 맛 볼 수 있는 생동감있는 액션이 이 게임의 가장 큰 특징!

사랑을 건 대모험!

이 게임의 구성은 거의 영화와 같이 제작되어져 자스민 공주와 쟈니 등이 등장한다. 플레이어는 알라딘을 조작해 6개의 스테이지를 클리어하는 것이다.

왕궁을 배경으로 달리는 알라딘!

가는 길을 막고있는 수 많은 장해를 극 복하고 전진하는 알라딘!

게임 오버가 되더라도 몇번이라도 되돌아 갈 수 있는 즐거운 게임!

♥스토리

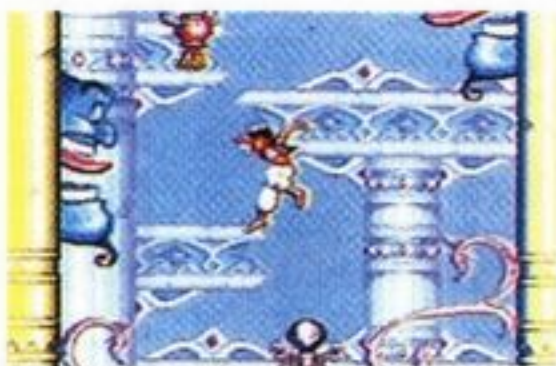
신비와 매혹의 도시 아리바바에 사는 알라딘은 우연히 알게된 쟈스민에게 한눈에 반해 버린다. 그 후 「마법의 램프」 마법사인 지니의 힘을 빌려 대 부호인 왕자로 변신한 그에게 음흉한 대신 쟈파의 마수가 뻗친다. 과연 알라딘과 쟈스민의 사랑은 열매를 맺을 수 있을 것인가?

융단이 움직이기 시작했기 때문에 아부는 깜짝 놀란다

서로 알게된 두 사람은 사이좋게 된다

마법사 지니의 등장

영화의 감동과 흥분을 재현!

이 게임은 아름다운 그래픽과 애니메이션과 같은 등장 인물의 움직임, 영화와 같은 음향 등 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 떠올리게 한다.

알라딘의 화려한 액션의 연속으로 플레이어는 아슬아슬! 두근두근!

한 순간도 눈을 뗄 수 없는 상황의 연속이 전 무대에 걸쳐 계속된다

유연한 움직임을 보라

알라딘의 움직임은 사실적이고 굉장히 유연하다. 플레이어는 마치 애니메이션을 보는 듯한 기분이 될 것이다. 다른 등장 인물들도 섬세하게 움직인다.

언더 커버 캅스

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/22	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	아이템	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB©DEF

이 게임은 아케이드용으로 처음 등장해 장기간 초인기를 몰고왔던 액션물이다. 과감하게 아케이드용의 독특한 분위기를 충실히 표현했고 자극적인 액션을 생생히 느낄 수 있게 이식하였다. 전국전승, 화이널 화이트의 분위기를 슈퍼컴보이로 느껴보자.

슈퍼컴보이에 등장

이 게임의 시스템은 기존의 액션게임 틀을 벗어나지 않으면서 액션게임에 필요한 요소 하나하나에 대해서 많은 집착을 가지고 있는 점이 특색이라고 할 수 있다. 액션 게임이 흔히 취하는 형식을 취하면서도 신선미를 최대한 살린 뛰어난 게임으로 손꼽히고 있다.

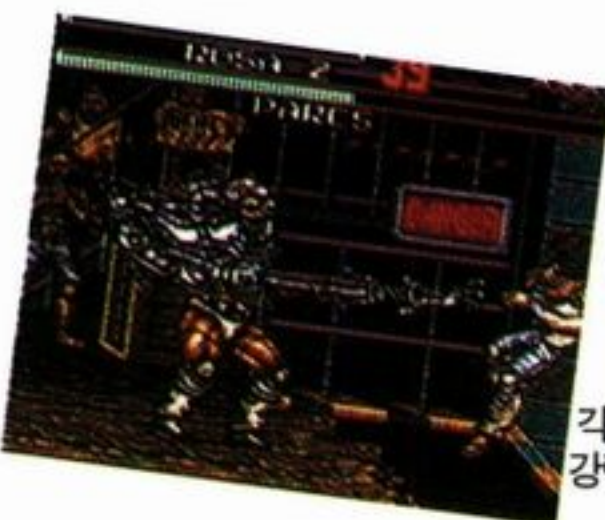
선택 가능한 캐릭터는 3인! 각각 개성적인 기술을 갖고 있다

화려한 초필살기 작열

사용버튼은 기본적으로 두개이다. Y는 공격, B는 점프로 사용한다. 그러나 이 두개의 버튼과, 적 캐릭터와 아군 캐릭터의 위치에 의해 매우 다채로운 기술을 사용할 수 있게 된다. 적이 멀리 있으면 원거리 공격, 근거리 시는 조합기술을 펼칠 수 있다. 대쉬 점프 공격이 있는 것은 물론, Y+B를 동시에 눌러서 필살기를 사용하며 점프 중에 커맨드를 입력하면 초필살기를 사용할 수 있다.

공격 아이템이 길 위에 계속 떨어지고 있다. 주워서 적에게 공격한다!

회복과 득점 아이템은 물론, 기술의 화려함을 평가하는 예술적 아이템도 있다

각 스테이지의 마지막 부분에는 강력한 보스가 기다리고 있다

무법지대를 돌파하라, 경찰 UCC여!

등장인물 소개

잔 다카하라
* C.S.코드-001
* 별명-라이트닝 스래셔
* 본명-잔 다카하라
* 가라테의 명인
* 출생지-일본, 2012년 1월 6일생

잔의 특수한 던지기. 점프하여 적을 땅으로 던져버린다

매트 게이블즈
* C.S 코드-019
* 별명-화이어볼 크레셔
* 본명-매트 게이블즈
* 원래 프로풋볼 선수
* 출생지-미국
* 출생-2018년 7월 4일 생

3인 중에서도 가장 화려한 매트봄버

로자 펠몬드
* C.S 코드-189
* 별명-블루 게일 리벤저
* 본명-로자 펠몬드
* 출생지-영국
* 출생-2021년 1월 24일 생

초필살기. 다른 2인에 비해 것이 조금 어렵다

개성적인 "예술점"의 존재는

화면 위쪽의 별이 예술점을 나타낸다. 규정량을 위해 전진

미소녀 전사 세라문R(리턴)

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12월 예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국민학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB©DEF

슈퍼컴보이 「세라문」의 제 2탄이 순식간에 등장했다! 아슬아슬한 액션+대전형 미소녀 게임의 결정판 「세라문R」의 컴백을 챔프에서 전격 소개한다!

5인 세라 전사의 화려한 컴백!

지난 여름 미소녀 게임의 붐을 일으킨 바 있는 세라문이 「세라문 R」로 재등장한다. 물론 주역은 우사기, 아미, 마코또, 레이, 미나꼬의 5인 미소녀 전사들! 그녀들은 블랙문 일족으로부터 치비우사와 「환상의 은수정」을 지키기 위해 싸우는 것이다.

이번에는 전작에서 호평을 받았던 횡스크롤 액션에 2P 대전 모드도 추가되어서 더욱 뜨거운 대결을 즐길 수 있으며 전작과 동일한 애니메이션과 성우를 채용해서 친숙한 느낌마저 든다.

파워 업!!

이것이 세라문 R의 화면 사진이다!

전작의 횡스크롤 액션에서 활약하는 미소녀 전사!

아미의 새로운 비법(?) 오 전작보다 더 야해졌군

액션+대전으로 즐거움도 파워 업!

어느날, 돌연히 하늘에서 내려온 미소녀 「치비우사」는 신비한 힘을 발휘해서 우사기의 집에 머무르게 된다. 그런데 이곳에 치비우사와 우사기가 가지고 있는 "환상의 은수정"을 노리는 블랙문 일족의 마수가 뻗친 것이다! 치비우사를 지키기 위한 세라 전사들의 싸움이 다시 펼쳐지는데… 전작에서의 적은 다크 킹덤이었지만 이번에는 블랙문 일족인 「분홍루베우스」이다. 과연 어떤 스테이지가 기다리고 있는 것일까?

이곳을 즐기자! 3곳의 포인트를 철저 분석한다!!

대망의 2인 대전 모드

이번에 주목할만한 곳은 뭐니뭐니해도 2인 대전 모드! 미소녀 전사끼리의 뜨거운 한판 승부는 다른 대전과는 또다른 묘미를 느낄 수 있을 것이다.

레이와 마코또와의 대결! 누가 더 강할까?

둘이서 협력하는 합체기술

둘이서 협력하여 스테이지를 진행해 가는 2인 동시 플레이! 전작에서도 액션에 약한 여자 플레이어들에게 호평을 받았던 모드로써 캐릭터가 서로 힘을 합쳐 합체 기술을 구사할 수 있는 것이다. 어떤 기술을 사용할 수 있는지는 아직 불투명한 상태이지만 캐릭터의 구성에 따라 여러가지 기술이 있는 것만은 확실하다.

이것이 바로 합체 기술이다!

대전의 숨은 캐릭터는 다키시드 가면이다!

아직은 베일에 싸인 세라문 R이지만 다키시드 가면을 숨은 캐릭터로서 사용할 수 있을 것으로 예상되며 숨은 모드로써 동캐릭터 대전도 있는 듯하다.

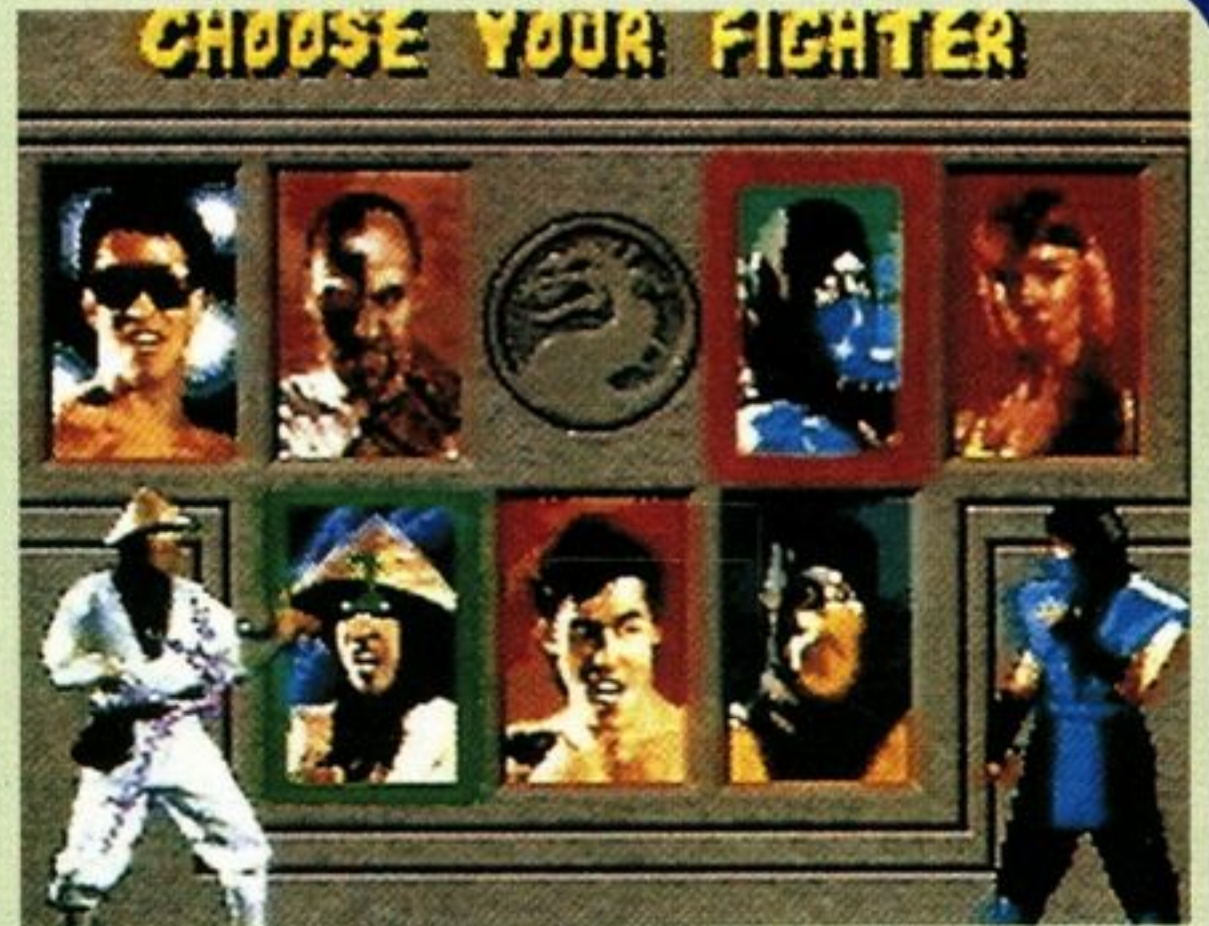
전작에서는 좀처럼 나타나지 않았던 다키시드이지만……

모탈컴뱃

—신권 강림 전설—

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/11/15	장르	액션	화면외국어수준	일본어 중
	제작사	어클레임 저팬	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

조금은 시들해지는 격투 액션계에 돌풍을 불러일으켰던 모탈컴뱃이 슈퍼컴보이로 이식되었다! 아케이드에서 잔인한 액션으로 악명 높았던 게임이 수퍼 알라딘보이 이식에 이어 슈퍼컴보이로 등장한 것이다. 초고속 리얼 액션이 추가된 것을 비롯해서 7인의 격투가들도 신비의 필살기 궁극 신권으로 철저 재무장!!

CHOOSE YOUR FIGHTER

자! 이제 배틀 챔피언을 가리는 운명의 순간이 다가오고 있다.

고품격 비주얼 격투 액션게임의 등장!

대전순서표

시합은 다음과 같이 진행되며 선택한 캐릭터에 따라 대전 순서도 변한다

챔피언 배틀
배틀 토너먼트의 패왕인 샨쑹과의 싸움으로 승리하면 그랜드 챔피언이 된다

샨·쑹의 부하
노쇠한 샨·쑹은 팔이 네개나 달린「고로」를 내세운다. 이놈은 소름끼칠 정도로 강하다!

지구전
다른 플레이 캐릭터를 2인 연속으로 물리친다! 한사람을 물리치면 그 다음 사람이 입장한다

미러 매치
동캐릭터 대전! 자신과의 싸움이라 탐탁치 않지만 자신의 약점을 발견할 수 좋은 기회이기도 하다

스탠다드 매치
다른 플레이 캐릭터 6명을 물리친다. 2판을 먼저 이기면 다음 시합으로 진행할 수 있다

등장 캐릭터 소개

소냐•브레이드

미국 특수 부대의 여전사로 던지기에 강하고 공중전에도 탁월한 능력을 가지고 있다

라이덴

뇌신의 화신. 순간 이동 등 상대의 의표를 찌르는 공격이 특기이다

스콜피온

중국 닌자. 로프로 상대를 휘감는 특기를 가지고 있으며 타도! 사부제로의 의지에 불타고 있다

배틀 하풍!

리우•칸

소림사 필살권의 달인. 날으는 기술과 순간적인 발차기로 상대를 우롱한다

죠니•케이지

마샬 아트계의 스타. 분신술로 접근한 후 위력적인 발차기를 구사한다

카노

프로 암살자. 떨어진 거리에서 공격하는 것이 특기이며 소냐에게 쫓기는 신세이다

브레이드 슬래셔!

자부제로

중국 닌자. 상대를 얼려서 꼼짝 못하게 하는 기술을 사용한다

전사에게 수여되는 최고의 칭호!!

훼다

슈퍼컴보이	국내 발매일	94년 초순	장르	RPG	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	야노만	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

「샤이닝 포스」를 만들었던 호화 스탭진이 다시 모여 만들어 낸 환상의 멀티 세계! 오직 용기와 단결만이 살아남는 유일한 길이다!

새로운 세계와 톡톡튀는 시스템

이대륙에서 그대는 최고의 전사가 될 수 있는가!

게임 제작의 제 1인자들이 우리들에게 새로운 싸움의 무대를 선사한다. 이 「훼다」라는 게임은 간단히 말해서 해방군과 제국군의 불꽃튀는 싸움을 묘사한 시뮬레이션 RPG이다. 그러나 등장하는 종족이나 세계관은 완전 오리지널이며 지금까지 경험해 보지 못한 독특한 싸움이 전개될 것이다. 게임을 플레이할 때마다 깜짝깜짝 놀랠거다~!

패러미터도 섬세하게 설정되었다!

브라이언·스텔버트
이 게임의 주인공이며 해방군을 대표하는 최강의 파이터이다!

엘·스윈드
숭고한 사상을 최고의 가치로 추구하는 수도자로 강력한 마법의 소유자이다

엘리스·위드런
알시데아족 출신의 처녀로 전쟁을 싫어하며 게임중의 역할도 가관이다(?)

알카디아 해방군

발포모리아 제국군의 소수민족 탄압정책에 저항하는 조직으로서 드래고뉴트 족의 안데라발자크라는 인물이 이 군단을 창설했다. 한편, 제국군 병사였던 브라이언은 게릴라들의 근거지인 울드 부락 파괴작전에 참가했다가 제국의 방침에 의문을 품고 해방군으로서의 새로운 싸움에 도전하는데……

도라·시스틸
원래 제국군의 일원이었으나 해방군으로 변신했으며 석궁으로 적을 꿰뚫는 초특급 저격수이다

아인·마크도갈
제국군에 회의를 품고 해방군이 된 검의 명인!

단·다레스트
도끼를 휘두르는 무력파이지만 언제나 믿음직한 존재이다

다채로운 커맨드와 특수 공격등 최고의 작전성을 자랑한다!!

언뜻 보기에는 보통 시뮬레이션 게임이지만 밑의 커맨드 판넬을 자세히 보면+버튼 상하로 커맨드, 좌우로 무기 선택이 가능한 아이콘을 감상할 수 있다. 물론 전사들에게도 강력한 필살기가 준비되어 있다.

지형 효과에 주의하면서 화면 밑의 커맨드를 적절히 사용하자!

전장에서 포효하는 아인! 작전만 좋다면 승리는 이미 결정된거 아닌가?

바스타드

— 암흑의 파괴신 —

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/11/26	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	코브라팀	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB©DEF

최강의 전사 명예를 걸고 지금 전투가 시작된다. 상상을 초월하는 마법과 예리한 검을 휘두르는 환상의 필살기가 난무하는 세계에 여러분을 초대한다. 폭열파 대전 액션게임이 드디어 여러분과 만나게 되었다.

최강 최악의 마법사와 대면

검과 마법의 작열하는 액션

이 게임은 현재에도 일본의 모 주간지에 인기리 연재 중인 것을 게임화한 것이다. 더군다나 화면 내용 안으로 깊이 들어갈수록 많은 요소를 함유하고 있으며 새로운 돌파구를 마련하고자 3D배틀을 실현하였다.

난무하는 배틀!

이 게임은 물론 대전형 액션이다. 플레이어는 D.S(다크 슈나이더)를 비롯한 만화의 주요 캐릭터 여섯명 중에서 자신의 캐릭터를 선택해 싸우는 것이다. 캐릭터의 공격방법은 손에 가진 무기나 마법이다.

화면 안쪽에 있는 캐릭터가 앞쪽에 있는 캐릭터를 공격하고 물론 그 반대도 가능하기 때문에, 타이밍을 원거리에 둘까 근거리에 둘까는 중요한 포인트가 될 것이다.

닌자의 가라테 기술, 하이퍼 불기둥. 먼거리에서 힘껏 쳐라!

D.S의 주특기, 다무드! 불꽃이 적을 다 태워버린다

D.S의 마법, 안셈. 여러 개의 마법 화살로 적을 어지럽힌다!

가라테의 닌술, 분신. 적의 공격을 확실하게 피하는 방어술이다.

〈위치관계 변환〉 개시!!

이것은 캐릭터가 위치관계를 바꾸는 모습을 찍은 사진이다. 연속으로 보면 아주 부드럽게 움직이고 있는 것을 알 수 있다.

다크 슈나이더란!?

다크 슈나이더는 코믹 역사상 가장 거만하고 가장 여성편력이 심하고 가장 흉악한 망나니 같은 마법사다. 원작 속에서도 모든 사람이 두 손 든 사람이라고 생각하지만, 그는 사상최강의 마법사이기 때문에 거역할 수 없는 것이다. 싸움을 건 사람은 쓰러뜨려서 가지고 놀다 죽이고 큰소리로 웃는다.

시공의 날개(FC)

장르 : 액션
용량 : 3M
가격 : 6,500엔
제작사 : G.어뮤즈먼트
발매일 : 11월 12일

드디어 패밀리에서 대전형 액션게임과 숏 스토리의 미니 RPG를 동시에 즐길 수 있게 되었다.

스토리 모드에서는 주인공인 지류가 되어 요소요소에 나타나는 적을 무찌르면서 필살기를 습득하여 마왕을 쓰러뜨리는 것이 목적이다.

록맨 6(FC)

장르 : 액션
용량 : 4M
가격 : 7,800엔
제작사 : 캡콤
발매일 : 11월 5일

의문의 미스터 엑스라는 새로운 적과의 전투가 전개된다. 록맨은 3타입으로 변화할 수 있게 되었으며 「바스터 록맨」은 노말 상태이다. 슬라이딩과 충전발사가 가능하며 스테이지 클리어하면 입수하는 특수무기를 유일하게 사용할 수 있다.

칩과 딜(FC)

장르 : 액션
용량 : 2M
가격 : 5,800엔
제작사 : 캡콤
발매일 : 12월 3일

칩과 딜이 활약하는 액션 게임이 등장하였다. 이 게임은 2인 동시플레이가 가능하며 각 스테이지에는 다채로운 장치가 설치되어 있어 쉽게 진행할 수 없게 되었다. 사건이 해결의 실마리를 보이면 조금씩 상대가 누군지 윤곽이 드러나기 시작한다. 그 상대는 바로 "팻트캣".

프록(SFC)

장르 : 액션
용량 : 8M
가격 : 8,900엔
제작사 : 액티비젼
발매일 : 12월 예정

기존에 전혀 접해볼 수 없었던 캐릭터가 등장하는 통쾌한 액션게임. 특히 주인공 프록의 공격은 자신의 팔과 다리를 적에게 던지는 방법을 사용한다.

전 37면의 스테이지로 방향 스크롤하는 트랩이 가득한 스테이지를 프록이 종횡무진한다.

쿨 스폿(SFC)

장르 : 액션
용량 : 8M
가격 : 8,900엔
제작사 : 버진 게임
발매일 : 1월 12일

7-UP의 이미지 캐릭터인 스폿이 게임 세계에 뛰어들어 동료를 구하는 통쾌한 액션 게임이다. 전 11스테이지로 각 스테이지에는 특징이 있어 신중하고 대담한 공격 패턴을 원하기도 한다. 적의 공격에 유의하면서 쿨숏을 구하도록 하자.

원더러스 매직(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 16M
가격 : 9,800엔
제작사 : 아스키
발매일 : 12월 예정

마법사의 딸이 주인공이 되는 정통파 RPG 게임이다. 외동딸의 성장을 기본으로 한 스토리. 또 시스템적으로도 초보자로부터 RPG 매니아라고 자부하는 사람까지도 만족할 수 있는 게임이다.

엑트리온(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 8M
가격 : 8,900엔
제작사 : 테크모
발매일 : 11월 5일

검과 마법의 환상적인 세계에 기계문명을 융합시킨 독특한 세계관이 매력적이다. 또 자신의 일행 이외의 다른 일행을 조작할 수 있는 세컨드 파티와 합체마법 등의 참신한 시스템이 설정되어있다.

몬스터 메이커 3(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 16M
가격 : 9,800엔
제작사 : 소프엘
발매일 : 12월 24일

애니메이션 풍부한 배틀을 맛볼수 있는 게임이다. 또한 카드 던전시스템에서 정통적인 경사 시점형으로 바뀐 던전이 이색적이다.

스토리도 5장으로 이루어져 있어 1장에서 4장까지 같은 시간을 다른 각도에서 체험할 수 있다.

＊ 코너는 보다 많은 게임정보를 독자 여러분에게 전달하고자 신설한 코너입니다. 기존 코너에서 발견할 수 없는 소프트는 이 코너를 참조하십시오.

신 도태랑 전설(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 16M
가격 : 미정
제작사 : 허드슨
발매일 : 미정

「도태랑 전설」시리즈물의 하나로 새로운 시스템과 이벤트를 담아서 새롭게 탄생시켰다. 시나리오를 보면 중반에서는 귀족 왕위 계승문제도 깊이 연관되어 있고 새롭게 추가된 전투시스템도 다채로움을 엿볼 수 있다.

유유백서(SFC)

장르 : 시뮬레이션
용량 : 16M
가격 : 9,600엔
제작사 : 남코
발매일 : 12월 22일

TV 애니메이션 타이틀이 드디어 게임 소프트화 되었다. 종래의 커맨드 선택 시뮬레이션풍의 화면을 취하면서 다양한 입력 커맨드로 기술을 펼치는 장면은 실로 격투게임 그 자체라고도 평가할 수 있을 정도이다. 모드는 2종류이다. 스토리모드와 2P 대전모드로 구성.

고에몽 2(SFC)

장르 : 액션
용량 : 16M
가격 : 9,800엔
제작사 : 코나미
발매일 : 12월 10일

내용을 파워업하여 슈퍼컴보이로 등장하였다. 공격패턴은 기본 공격이 있으며 등에 업고 2인이 협력하는 2인 공격이있다. 그 후에 등장하는 3D 보스 대전 스테이지에서는 색다른 맛을 느낄 것이다.

솔 앤 소드(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 12M
가격 : 9,800엔
제작사 : 잠스
발매일 : 11월 예정

모험자의 섬인 발카논섬에는 여기저기에 모험의 재료가 있고 자신이 모험을 선택할 수 있다. 최종적인 목표를 위해 반드시 이벤트를 클리어 할 필요는 없다. 또한 플레이어수만큼 스토리가 있다는 것이 주목할 만하다.

슈퍼 3D 베이스 볼(SFC)

장르 : 액션
용량 : 16M
가격 : 9,800엔
제작사 : 코나미
발매일 : 12월 10일

이 게임에서는 우승보다도 게임 타이틀을 얻는 편이 더 어렵게 되어있다. 이름 그대로 3D 처리가 되어 게임을 하는 유저는 실전과 같은 느낌을 받을 것이다. 한 시합마다 새로운 데이터가 나타나는 방식이 특이하다.

테트리스 무투외전(SFC)

장르 : 액션 퍼즐
용량 : 8M
가격 : 미정
제작사 : 비피에스
발매일 : 미정

기존 테트리스 게임의 새로운 장르인 무투외전이 등장하였다. 이 게임은 한층 즐거움을 늘리기 위해 각종 설정이 추가 되었으며 물론 2인 플레이도 가능하다. 옵션모드도 설정되었으며 필살기를 구사할 수 있다.

포플메일(SFC)

장르 : 액션 롤플레잉
용량 : 8M
가격 : 8,800엔
제작사 : 일본팔콤
발매일 : 12월 예정

플레이어가 선택하는 캐릭터는 메일, 타트, 카우의 3인이다. 각각 공격 패턴 등의 능력이 다르므로 각 스테이지의 특징에 맞추어 사용한 캐릭터가 다를 수 있다. 또한 캐릭터의 교체는 게임 중에 언제라도 가능하다.

월드 클래스 럭비 2(SFC)

장르 : 스포츠
용량 : 8M
가격 : 9,300엔
제작사 : 미사와 엔터테이먼트
발매일 : 94년 1월 7일

이 게임은 순수한 럭비를 모델로 리얼함과 럭비가 가지고 있는 아마츄어의 정신을 제공하려고 하는 의지로 개발되었다. 더구나 날씨와 바람의 강약, 선수의 능력치에서 외견과 이름에 이르기까지 자유롭게 설정할 수 있다.

도라에몽 2(SFC)

장르 : 액션
용량 : 8M
가격 : 8,000엔
제작사 : 에폭사
발매일 : 12월 17일

또다시 도라에몽이 모험의 여행을 떠난다. 이번에 갈 곳은 장난감의 나라 토이즈랜드이다.

게임은 크게 2개의 모드「액션모드」와「맵모드」로 나눠어져 있다. 약 20여 종류의 비밀도구를 구사해 스테이지를 클리어하자.

포튠퀘스트(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 8M
가격 : 9,800엔
제작사 : 잠스
발매일 : 미정

이 게임은 롤플레잉 게임이면서 6인이 플레이할 수 있는 게임이다. 우선 마음에 드는 캐릭터가 되어 주사위를 던진다. 그런 다음 함정에 빠지기도 하고 보석의 쟁탈전이 시작 되기도 한다.가장 먼저 목적지에 보석을 가지고 간 사람이 우승하게 되는 게임이다.

아레사(SFC)

장르 : 롤플레잉
용량 : 16M
가격 : 9,800엔
제작사 : 야노만
발매일 : 11월 26일

아레사 왕국의 멸망과 함께 행방이 묘연해진「아레사의 반지」를 둘러싸고 세계는 다시 혼란의 소용돌이에 빠진다.

「360 도 전주위 스크롤 배틀」,「믹스트폼」등의 새로운 아이디어가 게임의 요소요소에 배치되어 있다.

아랑전설2(PC 엔진)

장르 : 대전액션
용량 : CD-ROM
가격 : 6,000엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 12월 예정

네오지오에서 초인기를 부른 대전 액션 게임을 충실히 이식했다.

다채로운 캐릭터와 리얼한 사운드가 매력이며 2라인 배틀 등의 독자적인 시스템이 특징이다. 16메가의 램을 탑재하여 기본적인 시스템은 네오지오용과 흡사하다.

이스 Ⅳ(PC 엔진)

장르 : 액션 롤플레잉
용량 : CD-ROM
가격 : 7,800엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 12월 22일

이스 Ⅳ에서는 중요한 인물과 만났을 때 캐릭터 업 화면으로 바뀌고 그 캐릭터의 이야기를 들을 수 있다. 그리고 다양한 만남이 기다리고 있는 다양한 이벤트에서는 과연 어떤일이…

또한 CD-ROM의 핵심인 음성부분의 캐스팅이 끝났다고 하는데…

용호의 권(PC 엔진)

장르 : 대전액션
용량 : CD-ROM
가격 : 6,000원
제작사 : 허드슨
발매일 : 미정

이 게임은 네오지오에서 게이지 부분에 표시되었던 캐릭터의 얼굴부분이 지워졌으며 게이지 부분은 용호의 권 특유의 2개의 게이지와 화면처리 등을 이식하기 위해서인지 예상 이상으로 검은 부분이 크게 처리되었다.

마이트 앤드 매직 (PC엔진)

장르 : 롤플레잉
용량 : CD-ROM
가격 : 6,800엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 10월 23일

다섯개의 종족과 10종류의 직업에서 캐릭터를 만들고 6~8인의 일행을 짜 모험하는 3D 롤플레잉 게임이다. 게임에 수수께끼를 푸는 당번은 없고 자기자신의 시나리오 선택으로 이야기가 전개된다.

봄버맨 94(PC 엔진)

장르 : 액션
용량 : 휴카드
가격 : 6,800엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 12월 10일

허드슨의 인기 시리즈「봄버맨」의 최신작이다. 폭탄을 설치해 적을 무찌른다는 심플한 게임성을 가지고 있다. 3작째인 이 게임에서는 1인플레이인 노말모드와 최대 5인까지 가능한 배틀모드를 할 수 있도록 진화되었다.

에메랄드 드래곤(PC엔진)

장르 : 롤플레잉
용량 : CD-ROM
가격 : 미정
제작사 : NEC 홈 일렉트로닉
발매일 : 12월 예정

매력적인 캐릭터와 드라마적인 스토리 전개로 평가가 높은 게임이 PC엔진에 등장하였다. 특히 이벤트의 수도 늘어났고 기본 시스템도 퍼스콤용에서 유저의 불평이었던 부분을 개량하였다.

머셜 챔피온(PC 엔진)

장르 : 액션
용량 : CD—ROM
가격 : 7,800엔
제작사 : 코나미
발매일 : 12월 17일 예정

아케이드용으로써 발표된 대형 격투물의 이식작이다. 무기의 쟁탈과 아직까지 볼 수 없었던 조작개념이 다른 대전물과 차원을 달리하고 있다.

또한 오프닝 데모는 아케이드용을 충실히 이식했다.

매지클(PC 엔진)

장르 : 액션 롤플레잉
용량 : CD-ROM
가격 : 6,800엔
제작사 : NEC 홈 일렉트로닉
발매일 : 10월 29일

숨겨진 마법을 찾아내는 것을 큰 재미로 느끼는 게임이다. 마법을 사용했을 때 연출되는 화려한 시각효과도 놓칠 수 없는 것이다. 이 게임에서 주인공은 마법사인 룬과 정령사 멜비이다

알라딘(MD)

장르 : 액션
용량 : 16M
가격 : 7,800엔
제작사 : 세가
발매일 : 11월 12일

호기심이 많은 청년 알라딘이 마법의 램프와 아름다운 공주님을 구하러 계속해서 숨막히는 모험을 해나가는 스토리를 중심으로 만든 액션 게임이다. 수퍼 알라딘보이용 알라딘은 영화를 토대로 만든 게임으로 리얼한 동작이 긴박감을 더해 있다.

프린세스 파이터(MD)

장르 : 대전액션
용량 : 8M
가격 : 미정
제작사 : 삼성전자
발매일 : 12월 예정

삼성전자에서 개발한 대전액션 게임으로 특히 파이터가 전부 여성으로 되어있다는 점이 눈길을 끈다. 또한 각 캐릭터마다 저마다의 필살기를 구사할 수 있어 개성에 맞는 캐릭터를 선택할 수 있다.

컬럼스(MD)

장르 : 퍼즐
용량 : 4M
가격 : 6,800엔
제작사 : 세가
발매일 : 10월 15일

아케이드용의 이식판으로서 90년 6월에 발매된 컬럼스. 간단한 룰과 아름다운 그래픽 등으로 호평을 받았던 이 게임이 수퍼 알라딘보이에 3탄으로 등장했다. 기본적인 조작방법은 전작과 같다. 보석이 3 세로로 연결되면 블록이 위쪽에서 떨어져 내리는 게임이다.

데이비스 컵(MD)

장르 : 스포츠
용량 : 8M
가격 : 미정
제작사 : 텐겐
발매일 : 94년 1월 예정

스포츠 게임에서 최초로 6버튼이 대응되며 게임화면은 코트의 시점이 낮게 되어있어 보다 본격적인 스포츠를 즐길 수 있다. 모드선택으로 들어가면 상하 2분할된 화면에서 2인 대전도 할 수 있다.

T.M.N.T (MD)

장르 : 대전액션
용량 : 8M
가격 : 8,800엔
제작사 : 코나미
발매일 : 11월 26일

T.M.N.T 시리즈 중 대전 액션게임이 등장한다. 4인의 닌자 거북이가 자기들만의 특수무기를 사용해 흉악무도한 악인 크랭을 무찌르기 위해 격투를 해 나가는 게임이다. 또한 닌자 거북이를 도우는 전사들도 등장한다.

액션 게임과 청소년 정서의 함수관계

최근, TV 방송을 통해 격투 액션 게임의 폭력성이 지적된 이후 또 다시 불고있는 있는 액션 게임에 대한 청소년 정서 유해성 문제! 우리 모두는 지난번 한바탕 소동으로 끝난 '광과민성 발작' 문제를 잘 알고 있다. 아직 이 문제에 대한 확실한 결론이 나지않은 지금, 또 다시 세간에 화제가 되고 있는 액션 게임의 시비!

가장 많은 사랑을 받고 있으면서도 가장 많은 비난을 받고있는 액션 장르 게임의 문제는 어디에 있는지 챔프 편집부가 그 문제의 진상을 밝힌다!

게임 장르의 다양성

게임을 그 장르별로 구분을 하면, 롤플레잉, 액션, 어드벤처, 시뮬레이션, 스포츠, 퍼즐 등 그 종류가 다양하다. 또한 최근 게임의 추세는 어느 한 장르로 대표되는 것이 아니라 다양성과 복합성을 띤 장르의 게임이 많이 나오고 있다.

그러나 아무리 게임이 다양한 종류로 나오고 첨단 게임들이 발달된다고 하더라도 게임에 있어서 액션적인 요소가 배제될 수는 없다. 스토리를 중심으로 하는 롤플레잉 게임은 물론, 전체 전략성을 중시하는 시뮬레이션 게임에 이르기까지 전투 장면이 없는 게임은 거의 없다.

물론 CD-알라딘보이용 '스위치'나, 슈퍼컴보이용 '마리오 페인트'와 같이 기발한 착상과 교육적인 측면을 강조해 만든 게임도 있다. 또 우리나라의 개발업체 중 하나인 동경 전자에서 개발한 장 두진 바둑 교실처럼 현대의 게임은 특정 장르를 구분해 만들어지는 것이 아니라 사람들의 취미, 과학, 음악 등 그 소재는 무수히 많다.

또 지금 문제가 되고 있는 액션 게임도 대전형 액션 게임, 어드벤처형 액션 게임, 액션 RPG 등 장르가 계속 발전 지향적이어서 최근 액션 게임은 그 장르가 액션이면서 슈팅이고, 슈팅이면서 어드벤처인 경우가 종종 있다.

일반성과 보편성을 지닌 액션게임

액션 게임의 가장 큰 장점은 게임을 잘하건 못하건 간단한 버튼 조작만으로 쉽게 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 그리고 대부분의 액션 게임은 그래픽과 사운드가 뛰어나 게임 자체보다도 게임 이외의 부분을 즐기는 사람도 있다.

이러한 장점 때문에 액션 게임은 많은 사람들에게 가장 많은 사랑을 받고 있다. 게임에 기본적인 지식이 없는 사람들은 게임이라고 하면 액션 게임만을 연상하는 것도 액션 게임의 일반성과 보편성 때문이다.

롤플레잉 게임이나 시뮬레이션 게임은 기본적인 일본어를 알아야 하고 조작 방법과 기본적인 게임 지식이 없으면 게임을 쉽게 할 수 없기 때문에 게임 매니아를 제외하고는 액션 게임만큼 넓게 사랑을 받고 있지않다. 따라서 스트리트 화이터 시리즈, 아랑전설 시리즈, 사무라이 쇼다운 등의 액션 게임이 항상 문제의 대상이 되지만 엄청난 인기를 누리고 있는 이유는 누구나 손쉽게 게임을 할 수 있다는 장점과 그 사실감과 엄청난 사운드와 그래픽에 있다.

불과 2~3년전만해도 아이들의 전유물이었던 오락실에서 요즘은 20세 이상의 사람들이 종종 보일 정도로 게임 문화는 점점 빠른 속도로 확산중이다. 남자 뿐만 아니라 여자도 게임을 좋아할 정도로 지금의 게임업계가 확산된 것도 액션 게임의 재미성과 손쉬움이 가장 큰 작용을 했다해도 과언이 아니다.

지나친 폭력성은 긍정적일 수 없어!

최근 모 방송국 뉴스 시간에 대전 액션 게임이 문제가 된 이래 사회 각계에서 액션 게임의 잔인성과 폭력성에 대한 우려의 목소리가 높아지고 있다. 모 신문에서는 '게임 SW 폭력성 위험수위'라는 타이틀로 액션 게임의 잔인성과 폭력성을 고발했고, 이 같은 사회 각 언론의 반응은 무척이나 따갑다.

이와 같이 문제가 되고 있는 게임은 액션 중에서도 대전 액션 게임이다. 대전 액션 게임은 1대 1의 결투 방식으로 상대방을 죽이거나 KO될 때가지 제한된 시간 혹은 무제한의 시간 속에서 끝임없이 싸움을 한다. 아랑전설시리즈, 사무라이 쇼다운 등 너무나 유명한 대전 게임이 문제가 되고 있는 것은 대전 방식에 사실성을 추구하다 생긴 게임의 잔인성과 폭력성 때문이다.

일반적으로 대전 게임을 즐기는 계층은 한정되어 있지 않지만 그 대상 연령이 거의 청소년들이기 때문에 한창 감수성이 예민한 이들에게 지나치게 폭력

적이고 잔인한 장면들은 정서적으로 악영향을 끼친다고 하는 것이 대전 액션 게임을 비판하는 목소리의 주된 내용이다.

피를 튀기는 잔인한 결투 장면이나 신체에 변화를 주는 격투 장면 등은 아무리 게임의 사실성을 강조했다고 해도 그 대상 연령을 감안한다면 결코 인정될 수 없는 부분이다. 굳이 그러한 장면을 청소년을 대상으로 하는 게임에 삽입시켜, 보는 이로 하여금 끔직하거나 잔인함을 느끼게 할 필요는 전혀 없는 것이다.

격투 게임은 액션게임의 일부분

게임업체 한 관계자는 '게임의 여러 부분 중에서 가장 중요한 부분 중 하나가 게임의 사실성이다. 만약 액션 영화가 사실감 넘치고 박력있는 장면이 삭제된다면 그것은 액션 영화가 아닌 순정영화나 멜로 영화일 것이다. 액션 게임중에 조금 지나치게 폭력적이고 잔인하다는 것은 인정하나 액션 게임에서 액션 자체를 부인하는 것은 게임의 특성을 잘 모르는 것이다'라고 강력히 이야기하고 있다.

그러나 같은 액션이라도 폭력성을 담보하지 않고 건전하게 즐길 수 있는 게임을 무궁무진하다. 헌데 무수히 많은 게임들 중에 우리나라 오락실에 가보면 액션 게임이 반 이상을 차지하고 있다. 가까운 일본을 보면 일반 오락실에 3D를 이용한 버철게임, 레이스 게임, 스포츠 게임등넓은 의미에서 액션게임이라고 할 수 있는 다양한 액션게임들이 즐비하다. 그런데 유독 우리나라에만 액션 게임 중 대전격투가 주류를 이루는 이유는 아직 게임의 다양화 및 유저의 협소화에 기인한다고 해도 과언은 아니다.

게임의 유익성과 과학성, 스토리 등을 무시하고 재미만 치중해 사운드와 그래픽이 뛰어난 대전 액션 게임만 등장하는 현실은 빨리 개선되야 마땅할 것이다. 앞으로 이러한 풍토는 변화되어야 하며 여러가지 장르의 게임도 우리나라에 선보일 수 있도록 게임유저의 다양화와 고급화가 이루워졌으며 하는 것이 게임을 아는 사람(?)들의 공통된 바램일 것이다.

게임에 대한 재인식 또한 필요

한편 대전형 액션 게임을 비판하는 모든 사람들에게 바라고 싶은 점도 있다. 게임은 신세대의 놀이 문화이고 현대인들이 가장 손쉽게 즐길 수 있는 과학적인 놀이문화인 점도 동시에 인정해야 한다는 것이다.

옛날 기성 세대들의 윷놀이와 잣치기처럼 신세대가 즐기는 하나의 놀이문화로서, 아니 생활의 일부분으로서 비디오 게임을 바라보는 시각을 가져야 하며, 이같은 것은 어쩔 수 없이 변해가는 사회적인 흐름이라는 것 또한 인정해야 한다.

그리고 게임이 액션 게임으로 한정되는 것이 아니라 무수히 그 종류와 장르가 많고 지금도 게임의 장르는 계속 개발되고 있다는 사실을 알아주었으면 한다.

그러나 게임을 비판하는 목소리를 들어보면 언제나 대전형 액션 게임만을 한정하고 있으며 그 대전 액션 게임이 모든 게임의 대명사인냥 비난을 하는 것은 나무를 보고 숲을 이야기하는 것과 같다. 대전 액션 게임도 영화의 한 장르인 액션영화처럼 인정되어야 한다고 생각한다.

물론 일부 대전 액션 게임에 나오는 피 튀기는 장면이나 살점이 떨어져 나가는 장면들이 긍정적으로 해석될 수 있다는 것은 절대로 아니다. 게임이 무수한 장르를 가진 신세대 놀이 문화로서 공감대가 흐른다면 게임에 대한 비판도 좀더 과학적이고 체계적이야 한다고 생각한다.

장님이 코끼리 코만 만져보고 코끼리를 상상할 수 없듯이 게임에 대한 전반적인 인식과 지식이 부족한 상태에서 대전 액션 게임이 게임의 대명사 인냥 취급당하는 것은 결코 바람직한 일이 아니다.

세대간의 공감대 속에 자리잡은 게임문화를 기대!

게임도 역시 마찬가지이다. 처음 어디서, 언제 게임이 생겨났는지는 정확히 알 수는 없지만 지금 이 시대를 사는 우리들로서는 게임을 도외시한다면 생활히 너무 무미건조할 것이다.

20세기를 이끌어가는 게임의 문화! 그 시작은 어디이고 끝이 어디인지는 알 수 없지만 한 시대를 이끌어 가는 놀이문화이며 앞으로도 더욱 발전될 문화라고 한다면 이것이 기성 세대들의 놀이문화와 너무 달라 문화적인 쇼크를 받는 것보다는 차분히 이 시대 게임의 흐름을 인정한 후 좋은 게임, 나쁜 게임을 객관적인 토대 속에서 선별해주는 여유가 필요할 때이다.

앞으로 시대가 더욱 발달이 되고 지금의 신세대가 기성세대가 되고 그 기성세대들이 또 다시 새로운 문화를 만나 문화적인 쇼크를 받아 지금과 같은 상황이 반복될 수도 있지만 가장 중요한 것은 이와같은 일들을 어떻게 현명하게 대처해 가느냐가 문제인 것이다.

우리들은 너무나 가치관이 다른 사람들을 만나면 새삼 놀란다. 그래서 그 사람들을 아주 쉽게 배척하는 일이 있다. 이 같이 자신이 무엇에 놀랄 때 어쩌면 그것은 자기 자신도 모르는 자신의 방어 본능에 따라 게임에 대한 인식도 이와같은 행동패턴으로 나올지도 모른다는 것이다. 이 때 우리들이 가장 우선적으로 해야 할 일들은 무엇이 가장 중요하고 무엇을 알고 지내느냐에 대한 대답일 것이다.

이제 우리들은 아주 색다른 문화를 살고 있고 앞으로도 더욱 이색적인 문화 속에서, 어쩌면 그 변화가 너무나 큰 세상을 살아가야 할지도 모른다. 어제와 오늘이 다르고, 내일 일을 정확히 점칠 수 없는 빠른 속도로 변모되는 세계 속에서 오늘의 자신과 내일의 보다 발전된 자신의 모습을 발견하기 위해서는 일신우일신라는 자세와 함께 정확한 판단을 요구하게 될 것이다.

게임을 바라보는 관점 또한 학부모를 비롯 게임관련 모든 사람들이 신세대들의 놀이문화로 정착된 게임을 정확히 인식하여 선별하여 놀 수 있게 해주고 공급, 선도해주는 문화가 빨리 정착되어야 할 듯 싶다.

명작에세이

전투시스템 발전사 ②

1.전투시스템의 새바람 모션 배틀 !

90년대에 들어서면서 롤플레잉의 전투시스템은 커다란 변혁을 겪게 된다. 세계의 수 많은 디자이너들은 자기도 모르게 어떤 하나의 전투형태를 향하여 나아가고 있었던 것이다. 그것이 바로 모션배틀 시스템이다.

모션배틀이라는 말은 성검전설2에서 처음 사용되었지만 그 시초는 결코 성검전설은 아니다. 수많은 시행착오를 거처 세계의 디자이너들이 만들어 온 전투시스템의 복합체인 것이다.

모션배틀의 개념은 또한 아직 완성되지 못하였다. 울티마 7과 성검전설 2가 그 형태를 띠고 있다고는 하나 아직 초기라고 할 수 있다. 그리고, 이 개념이 아직 완성된 것도 아니고 차후 5년간에 걸쳐 완성되어 가리라고 본다. 모션배틀은 실로 물리학의 대통일장 이론처럼 디자이너들에게 머리에 뱅뱅 돌던… 그런 방식이었다. 그러나, 기존 롤플레잉이나 다른 게임의 시스템에 묶여서 등장이 그만큼 늦어졌던 것이다(그만큼 창조란 것은 어려운 것이다).

위에서 말했듯이 모션배틀은 아직 초기라서 누가 정리한 내용도 없다. 아래의 내용은 챔프 편집부가 정리한 것으로 어쩌면 이글이 세계최초의 모션배틀 개념 정리일지도 모르겠다. 사실 이 전투시스템 개념의 이름도 아직 정해지지 않은 상태이며 모션배틀이란 이름은 이 시스템을 일부 사용한 성검전설 2에서 사용한 용어인데 그 정의와 잘 어울리는 듯해서 이렇게 부르기로 하였다.

모션배틀은 울티마 5의 체스식과 액션롤이 결합하고 거기에 여러가지 요소가 추가되어 만들어진 시스템이다.

모션배틀의 가장 중요한 특징

1. 리얼타임의 채용
2. 시선면에서 탑뷰나 쿼터뷰를 사용
3. 전투모드와 이동모드에서 배경의 변화가 없다.
4. 액션롤과 구분되는 특징으로는 확률식의 무조건적인 공격패턴이 사용된다.
5. 동료는 존재하되 플레이어는 1개의 캐릭터만 조작하고 나머지는 AI이거나 복수의 플레이어가 조작한다.
6. 전투 이외의 다른요소, 즉 대화나 아이템은 기존의 롤플레잉 정도의 수준을 유지한다.
7. 턴의 개념이 존재한다.

지금까지 나타난 게임으로만 살펴본 모션배틀의 특징이다. 사실 이 시스템은 예전부터 생각되어 오던 방식이나 실제로 구현된 것은 울티마 7부터이다. 그리고 성검전설 2에 도입되었으며 바람의 전설 제나두에서도 불완전하지만 사용되어지고 있다.

이 시스템을 얼듯보면 액션롤플레잉과 비슷하게 생각될지도 모르나 실제로는 전혀 새로운 방식이다. 또한 모션배틀은 롤플레잉의 자체의 형태조차 바꿔놓고 있는 것이다.

기존 롤플레잉과의 차이

먼저 일반 필드형 롤플레잉과의 차이는 맵의 축적 차이가 없어진다. 즉 기존의 맵 위에 마을 그래픽이 있고 그 안으로 들어가면 마을 안의 축적으로 바뀌는 방식이 일반적이었으나 모션배틀의 도입은 필드 맵과 던전 맵 그리고 마을 맵을 하나의 형

태로 통일시킨다(실제로 울티마가 이런 길을 밟았고 성검전설도 마찬가지이다. 이점은 액션롤에서의 유산이다). 그리고 특별한 전투화면이 없어진다. 즉 던전 속을 지나다가 일정확률로 적을 만나 전투모드로 들어가는 것이 아니라 던전 속을 이동하다가 적을 만나면(확률이 아니라, 일정장소에 그래픽으로 표시된다)그자리에서 특별한 전투화면이 아닌 필드 위에서 바로 전투가 벌어지는 것이다.

이렇게 이야기하면 그것은 바로 액션롤이 아니냐고 하겠지만 액션롤과는 근본적으로 다른 점이 존재한다. 그것은 바로 모션 개념이다.

액션 롤플레잉에서는 그야말로 액션으로서 적의 공격이 강해도 그냥 피해버리면 그만이다. 또 아군 능력치가 낮더라도 손에 익으면 강한 적도 무찌를 수 있는 것이다 (요컨데 순발력에 달려있다). 그러나 모션배틀은 순발력과는 상관없다. 즉 무조건 적을 피할 수 없는 공격이 존재하며 기존 롤플레잉과 똑같은 방식으로 전투가 진행된다.

단지 캐릭터들은 화면에서 모션만 취할 뿐이다.

즉, 프론트 뷰에서 불의 마법을 쓰면 일정 확률로 적에게 맞아 일정한 손상을 준다. 같은 방식으로 모션배틀의 형태는 박진감 넘치는 실제 화면이면서 마법 등을 사용하면 캐릭터는 그에 맞는 모션을 취하며 마법은 일정 확률로 일정 손상을 입히는 것이다. 그러나 필드 위에서 캐릭터들을 움직일 수 있기 때문에 엄폐물에 숨기거나 사거리에서 도망가서 회복하는 등 액션적인 성격이 표현가능한 공간이 사용된 것이다.

편집부의 설명이 불충분해서 모션배틀의 개념이나 장점을 십분의 일도 표현못한 것 같은데 액션롤과 일반 필드형롤의 장점을 서로 합하고 단점을 서로 보완한 완성된 형태이다. 분명한 것은 추후의 롤플레잉은 이런 형태를 취하리라는 것이다.

아직 울티마는 필드형 쪽에서 발전되었기에 박진감이 부족하고, 성검전설은 액션롤 쪽에서 발전되었기에 섬세함이 부족하며 루나나 제나두 등은 유치한 형태를 띄고 있어서 약간의 모션성은 있으나 아직 사이드뷰나 액션의 옷을 다 벗지 못한 상태이다.

재미있는 것은 미국과 일본이 거의 동시에 이런 형태를 지향한다는 점이며 그 개발과정도 상이했음에도(울티마는 체스식에서 발전하였으며 성검전설은 액션형에서 발전했다) 결과는 비슷하다는 점이다. 또한 챔프도 예전부터 이런 형태를 머리에 그려왔으며 최근들어 이런 형태로의 발전을 이해하게 된 것이다.

결국 우리는 이런 모션배틀을 만들기 위해 그동안 많은 시행착오를 해왔던 것이다. 그러나, 분명한 것은 이 시스템은 아직 완성되지 않은 형태이다. 그런 점에서 우리나라에도 희망이 있는 것이다.

모션배틀은 분명 신기술이다. 미국식과 일본식이 모두 완벽치 못한 것이다. 지금 따라가면 충분히 잡을 수 있다. 우리만의 한국식의 모션배틀을 완성해 낸다면 그들에게 떨어질 이유는 전혀 없는 것이다.

2. 미래의 모션 배틀

그러면 모션배틀은 어떻게 발전해 나갈 것인가? 게임제작자들로서는 첨예한 문제가 아닐 수 없다. 챔프 진단에는 동료들의 AI가 더욱 강화되어 가리라 고 보여진다. 울티마 7의 경우에는 각 동료마다 몇가지 패턴의 행동양식을 아이콘으로 지정하여 그 움직임을 제어하였고 성검전설 2의 경우 4 X 4의 16개 방으로 이루어진 정사각형 사방에 공격/방어/근접/회피의 행동을 지정하여 그 상대적 위치로 그 캐릭터의 움직임을 지정하고 있다.

담당자 생각에는 앞으로는 이런 AI가 더욱 강화되어 심지어는 플레이어의 전유물이던 리더의 위치 조차 동료가 맡고 대화, 수색, 전투, 물건매매 등의 행동조차 스스로 알아서하며 가만놔두면 스스로 사건을 해결해 갈 정도의 지능을 가진 동료의 탄생이 오지 않을까 생각한다. 또한 일행의 가입과 탈퇴 등도 스스로 결정할 수 있으리라 본다. 물론 이런 자유분방한 동료들을 제어할 시스템 또한 뒷받침되어야 한다고 본다. 약간 허황되게 들릴지 모르지만 그리 어려운 일은 아니라 본다.

이런 동료를 바탕으로 하여 더욱 완성된 모션배틀… 즉 성검전설에서의 지나친 액션성과 울티마에서 전투의 단순함(칼만 휘두루면되니…)을 해결한 새로운 방식의 모션배틀이 개발되어 가는 쪽으로 발전하리라 보여진다.

3. 맺음말

지금까지 전투시스템을 중심으로 본 롤플레잉의 어제, 오늘, 내일을 조명하여 보았다.

챔프 담당자는 롤플레잉에 관심이 많다. 창간 시절부터 위저드리, 울티마 등에 심취하였으며 최근에는 테이블토크에도 관심을 보이고 있다. 10년이 넘는 세월동안 느낀 것은 사람들의 생각이 비슷하다는 것이다.

울티마 3를 해보고 4를 예상한대로 80%는 비슷하게 4가 나왔으며 5의 예상도 마찬가지였다. 많은 롤플레잉을 접하면서 그들 제작자와 비슷한 고민을 하게 되었으며 같은 문제로 고민해왔다.

그리고 내가 생각한 해결방법이 새로운 게임에 도입된 것을 보고 기뻐하기도 하였다. 그러나, 롤플레잉의 발전속도는 다른 게임에 비해 아주 느리다.

그 와중에서도 롤플레잉을 발전시켜온 것은 역시 미국에서는 울티마를 만든 오리진의 모험정신이었으며 (매편 화려한 변신을 보여주었다), 일본에서는 화이널환타지를 만든 스퀘어의 새로운 시도(ATB로 인한 리얼타임의 도입) 등이었다. 그리고 그들은 새로운 돌파구를 찾았다고 본다. 그것이 모션배틀인 것 같다.

미국의 경우 거의 독보적으로 울티마가 이룩해 내었으며 일본에서는 이스, 젤다, 샤이닝포스, 오우거배틀(시뮬이지만), 화이널환타지 등의 게임에서 아이디어가 합해져 성검전설 2를 낳았다.

양쪽의 게임을 모두 접해볼 수 있는 그야말로 특이한 위치에 있는 우리나라에 태어난 담당자는 양쪽의 게임사를 모두 경험하면서 그들의 투쟁을 지켜보았으며, 결국 같은 결론에 도달함에 감탄을 금치 못하였다.

앞으로의 국산게임도 시대에 뒤떨어진 프론트 뷰나 이스식의 액션에서 벗어나 새로운 전투시스템인 모션배틀로의 개발이 시급하다고 생각된다.

스페셜 금단의 비법

~ 2대 액션 롤플레잉 게임 ~

톨네코의 대모험/성검전설2

RPG가 변하고 있다. 처음 우리들에게 액션 롤플레잉 게임이라고 하면 약간 생소한 느낌이 들었지만 이제 정통 롤플레잉 게임 보다 오히려 기존의 틀을 벗어난 액션형 롤플레잉 게임의 인기가 더높다. 올 한해를 뜨겁게 했던 2개의 액션 롤플레잉 게임. '톨네코의 대모험'과 '성검전설 2'! 그러나 우리들이 예상했던 것처럼 액션 롤플레잉 게임이라고 해도 그다지 쉬운 게임들은 아니었다. 그래서 챔프 편집부에서는 여러분이 게임을 더욱 쉽게 할 수 있게 하는 동시에 특별한 게임의 재미를 만끽시켜 주려고 이 스페셜 금단의 비법 코너를 만들었다.
이제 여러분은 '톨네코의 대모험'과 성검전설을 새로운 각도에서 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

톨네코의 대모험

전혀 예상 밖의 롤플레잉 게임! 기존의 롤플레잉 게임은 멋있는 주인공과 멋있는 전투 장면 위주로 게임이 진행되었지만 톨네코의 모험은 전혀 예상치 못했던 코믹성과 기발한 착상이 뛰어난 캐릭터가 등장, 우리들에게 롤플레잉 게임의 새로운 면모를 준 게임이다.

끝없는 던전 속을 과감하게 모험하는 톨네코 아저씨! 톨네코 아저씨가 우리들에게 특별 메시지를 전해 주셨다. '게임 챔프 1주년을 축하해요! 그 기념으로 제가 챔프 독자만을 위해 특별 금단의 비법을 소개해 주겠어요!'

처음부터 '하구레 메탈'의 검과 방패를 손에 넣을 수 있다!

자! 이 비법은 먼저 몇 번이고 죽고 죽어서 플레이 횟수를 늘리는데 그 비법이 있다. 플레이 횟수가 21회가 되면 클리어 하지 못하는 톨네코를 불쌍히 여기 왕이 하구레 메탈의 검과 방패를 빌려준다(참 친절한 왕이야!). 그래도 클리어 하지 못하고 31회가 되면 왕이 포기하고 이상한 던전으로 갈 수 있도록 해준다.

21번째가 되면 왕이 톨네코에게 '하구레 메탈'의 검과 방패를 준다.

자식! 게임되게 못하네! 이렇게 빨리 죽으면 어떻게 해!

기왕 이렇게 된거 10번만 더해 31번째까지 죽자!

화려한 색으로 톨네코를 즐길 수 있다!

타이틀 화면에 도장이 찍히는 바로 그 순간! 스타트 버튼을 누르자!

톨네코의 대모험은 왜 이리 단순해!라는 분들을 위한 또 하나의 비법! 타이틀 화면에서 '간판에 톨네코 얼굴 모양의 도장'이 찍혀지는 순간 스타트 버튼을 눌러보자! 그러면 매뉴 화면의 배경색이 파랑색에서 컬러플한 색으로 변해버린다. 그리고 이 상태로 가게로 가면 색 배경대로 가게로 이동할 수 있다. 그러나 던전 안으로 들어가면 원래의 색으로 돌아간다.

가게에 돌아가더라도 색이 평상시와는 다르게 나타난다

평상 시와는 달리 톨네코의 색이 컬러

좋아하는 아이템을 듬뿍 가질 수 있다!

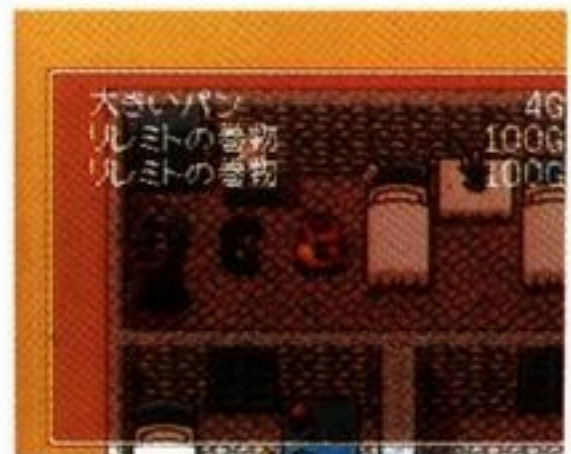
'톨네코의 대모험'의 전반적인 스토리는 돈과 아이템을 모아 큰 가게를 만드는 것이다. 돈과 아이템을 모아 가게가 얼마만큼 커지면 창고가 생겨 던전에서 모은 아이템을 다음 모험에 가지고 갈 수 있게 된다. 그 때 이런 비법을 사용하면 여러분에게 큰 도움을 줄 것이다. '네네'로 부터 도시락을 받아서 갖고싶은 아이템을 선택한다. 이 때 빵을 창고에 넣어버리면 그 빵 대신에 좋아하는 아이템 하나를 가져갈 수 있게 된다.

지금 톨네코가 가지고 있는 것은 큰 빵과 방패와 반지 3개 뿐이다

그러면 가지고 가는 아이템이 비어 무엇이고 새로운 것을 가지고 갈 수 있게 된다

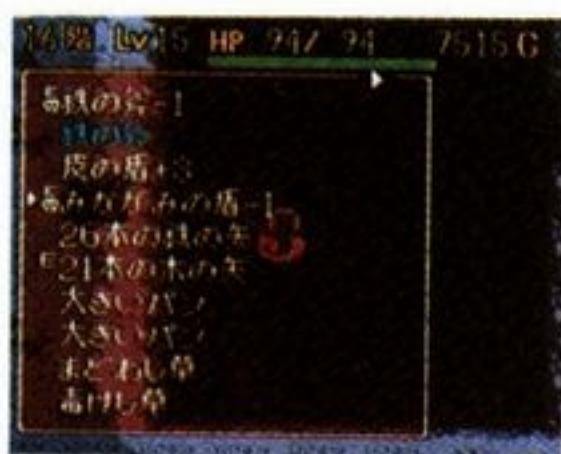
창고에서 물건을 뺀 다음 네네에게 말을 걸면 창고에 물건을 맡길 수 있게 된다

자! 무엇을 가지고 갈 것인가? 그것이 문제로다!

미안, 네네. 도시락을 가지고 갈 수 없어! 아이템이 더 중요하단 말이야!

여기에서는 모험에 가장 필요한 아이템을 가지고 가야 한다

저주 따위는 걱정하지 않는다!

저주받은 장비를 장착했을 때 샤나크의 두루마기를 사용하지 않으면 저주를 풀 수 없다. 그렇다고 저주를 무서워해서 무기를 사용하지 않으면 불편할 것이다.

방패가 도금되어지면 저주가 풀리는 것이다

샤나크의 두루마기 없는데 저주받은 방패를 장비해 버렸다

저주받은 무기의 저주를 푸는데는 바이킬트의 두루마기이다

가지고 있는 메키의 두루마기로 방패를 도금하는 것이다

저주받은 방패는 스카라의 두루마기를 사용해도 좋다

큰 빵을 마음대로 가질 수 있다!

빵이 창고에 많이 있지 않으면 잠이 안온다는 사람들을 위해 이 비법을 알려드리겠다. 우선 네네에게 말을 걸어 큰 빵을 받자! 그런 후 다시 '네네'에게 말을 걸어서 큰 빵을 창고에 맡기고 게임을 중단한다. 그리고 다시 게임을 진행하고 모험을 시작해서 네네에게 말을 걸면 또 큰 빵을 준다. 이것을 계속 반복하면 얼마든지 큰 빵을 손에 넣을 수 있다!

네네에게 빵을 받고 다시 말을 걸면 빵을 창고에 맡길 수 있다

창고에 빵을 두고나서 게임을 중단시킨다. 이건 오로지 빵을 위해서 그러는 것이다. 혼다 아저씨가 제일 좋아하는 빵을 위해….

그리고 이 비법을 계속 반복하면 여행을 하지 않아도 큰 빵을 얻을 수 있다

지진이 일어난다!

여러분 중 지진을 경험하고 싶은 사람있나요! 갑자기 이상한 던전에 천재지변을 만끽할 수 있는 비법이 있다. 그것을 체험할 수 있는 비법은 게임 중 던전을 다돌았다녔다고 해도 아래층으로 가지않고 같은 층에서 돌아다니면서 시간을 끌자! (이렇게 하면 쉽게 레벨도 올릴 수 있다) 시간이 많이 경과하면 갑자기 화면이 흔들리면서 지진이 일어난다. 거기에서 조금만 더 시간이 지나면 바닥이 부서지고 급기야 톨네코는 아래층으로 떨어진다.

A와 B버튼을 동시에 누르면 움직임이 더욱 빨라진다.

일단 오래 있으려면 배가 안고파야 한다. 그러기 위해선 하라 헤라즈(배고픔 방지 아이템)를 먹어 두는 것이 좋다

지진이다! 라는 말이 나오고 전체가 흔들린다. 그리고 쿵!

나무 화살을 많이 가질 수 있다!

나무 화살을 많이 모으려면 이 비법을 알아두어야 한다. 리리파트를 꾀어내어 움직이지 않는 석상 앞으로 오게한다. 이때 톨네코는 정 반대편에 있어야 한다. 이것으로 준비 끝!

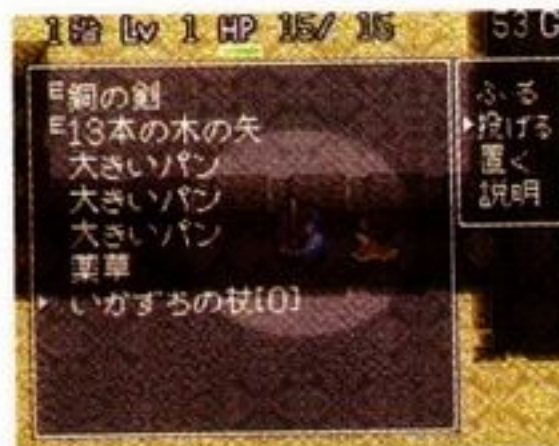
이제 제자리에서 걷기만 하면 리리파트가 쏜 화살은 석상에 맞아 땅에 떨어진다. 이것이 어느정도 많아지면 줍기만 하면 된다.

라리파트는 이 정도 위치가 되면 물불을 안가리고 쫓아온다

이 때 제자리 걷기를 열심히 하면, 멍청한 라리파트는 화살을 열심히 쏜다

자! 이제 화살 주으러 갈 시간이에요!

지팡이를 잘 사용하자!

과연 지팡이는 어디에 쓰는지? 그리고 지팡이의 사용 횟수가 없어지면 금방 버리는 사람을 위한 비기이다. 일단 사용회수가 거의 다된 지팡이는 버리지 말고 이 지팡이를 적에게 던져보자! 이 지팡이에 적이 맞으면 지팡이를 사용했을 때와 똑같은 효과를 얻을 수 있다.

일단은 버리고 싶은 지팡이를 선택한다. 어떤 것을 버릴까?

맞기만 하면 그 효과는 지팡이를 사용 했을 때와 마찬가지의 효과가….

적을 향해 정확하게 맞추어야 한다

갑자기 지상으로 워프된다!

이 비법은 세이브 데이타에 빈칸이 있어야 사용할 수 있다. 먼저 던전 내에서 세이브하고 타이틀 화면으로 돌아가자! 그리고 이 세이브 데이타를 비어있는 다른 세이브 데이타로 이동시킨다. 그러면 어떻게 된 일인지 톨네코가 지상으로 돌아와 있다. 그리고 가지고있던 아이템도 다 없어진다. 별로 하고 싶지 않은 비법이지만 재미를 위해서 한번 하시는 것이 어떨런지!

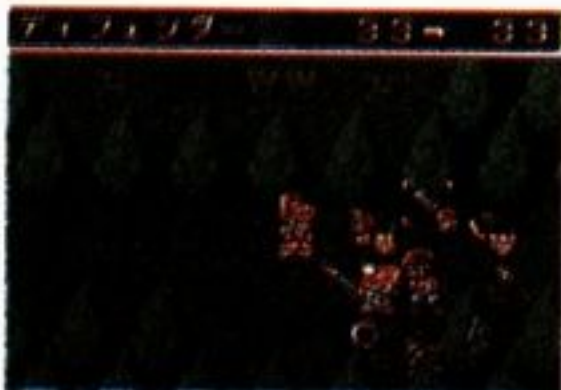
어디라도 상관없다. 일단은 세이브를 시켜라!

타이틀로 돌아와 세이브 데이타를 옮겨라!

데이타를 다 옮기고 나면 왠지 지상에서 플레이가 진행된다

일격필살의 초필살기!

보스를 한방에 끝내는 방법은 없을까? 있습니다. 이 비법은 2사람이 하는 것이 훨씬 하기가 쉽다. 여기에서는 2사람이 하는 것으로 하겠다.

일단 한 사람(여기서는 란디로 했다)의 레벨을 1 이상의 무기(여기서는 검으로 했음)와 함께 그것보다 레벨이 높은 것(여기서는 활)을 준비한다. 그리고 란디에게는 활, 그리고 다른 캐릭터(여기서는 프림)에게 검을 장비시킨다. 그리고 1플레이어인 란디의 파워를 가득히 하고 2플레이어인 프림과 무기를 교환한다. 그러면 파워게이지가 떨어지나 이런 것은 염려하지 말고 잠시동안 파워를 저축하고 공격을 하면 검 공격으로 900 전후의 엄청난 데미지를 상대에게 줄 수 있다.

먼저 레벨이 다른 무기를 각각 장비하자!

가득 저축한 후 2플레이어와 무기를 교환한다

그리고 1플레이어의 파워를 가득 저축한다

조금 저축하고 공격을 하면 엄청난 손상을 줄 수 있다

적의 마법과 특수 공격을 무력화시키자!

너무나도 강한 보스. 이 보스들의 공격을 효과적으로 피하는 방법은 없을까? 물론 있지요! 자! 잘 보세요! 이 방법은 너무나 간단하지만 타이밍이 무척 중요하다. 적 보스 캐릭터가 마법이나 특수 공격을 해오는 순간에 이쪽에서도 힐워터를 사용하는 것이다. 간단한 방법이지만 타이밍 맞추기가 무척 어려울 것이다.

바로! 지금 여러분은 힐 워터를 사용해야 합니다

보이지 않을 적을 손쉽게 물리칠 수 있다!

이 비법은 처음에 주인공이 약할 때 대단히 도움이 되는 비법이다. 보이지 않는 적과 싸우는 것은 무척이나 괴로운 일이다. 꽃 밭에 있는 하드 플라워와 성안에 있는 매지컬 체어 등 뒤 배경에 숨어 있어 보이지 않는 정말 기분 나쁜 적들이다.

특히 매지컬 체어는 강한 놈이므로 처음에 물리치면 무척 기쁠 것이다. 이 놈을 물리치는 비법은 우선 링 커맨드를 열자! 그 때 색이 변하는 것이 적.

알 수 없는 적이 나타날 때는 링 커맨드를 열면 알 수 있다!

적의 위치를 확인하고 잘 기억해 둔 후 공격을 가하자!

보이지 않는 니키타!

먼저 이 비법은 한가지 조건이 필요하다. 그 조건은 란디 이외의 캐릭터를 사용해야 한다는 것이다. 요마의 숲에 있는 니키타에게 말을 걸기 전에 지금 조작하고 있는 캐릭터 이외의 캐릭터에 마법의 로프를 사용하게 하는 것이다.

이 로프가 다 펴지기 전에 니키타와 대화를 하면 출구 쪽으로 이동한다. 물론 니키타는 없지만 왠일인지 보이지 않는 니키타가 보통 때와 같이 물건을 판다. 이거 혹시 귀신 니키타 아니야!

니키타는 언제나 고마운 존재이다. 격렬한 전쟁터에서 우리들에게 도움을 주는 니키타. 여기에서는 포포이를 사용했다

로프를 사용했더니 어디에서가 보이지 않는 니키타가 물건을 팔고 있다

마법의 로프로 4차원 세계로!

사실은 별로 쓸모는 없지만 신기한 비법이 있다. 판도라국에 성 안에 병사의 휴게실이 있는데 보통 때는 아무일 없는 곳이지만 여기서 마법의 로프를 사용한다면 큰일이 생긴다. 왜냐면 여기서 로프를 사용하면 입구로 돌아가는데 여기서 밖으로 나가려고 문에 들어가면 이상하게 다시 휴게소로 돌아가게 된다. 아무래도 4차원세계로 빠진 것 같다.

이 방에서 마법의 로프를 사용하면

여기로는 올 수 있지만 나갈 수는 없다.

신상품

마그나다트

괴상한 모양으로 생겼지만 위험하지 않으며 쉽게 던질 수 있다.

■판매 : 상진마그네틱
■연락처 : 444-4844
■가격 : 10,000원

제블시리즈

완벽한 로보트 플라모델의 표본. 종류는 전갈, 고릴라 등이 있다.

■판매 : 동보실업
■문의처 : 707-3417
■가격 : 18,000-45,000원

수퍼 도미노 게임

일단 넘어지면 걷잡을 수 없이 넘어진다. 정성을 드린 만큼 쾌감도 크다.

■판매 : 코끼리 완구
■문의처 : 247-7067
■가격 : 10,000원

아기공룡 움직이는 쥬라기

공룡이 이렇게 신기하게 움직이다니… 플라스틱 제품.

■판매 : 월드디. 티
■문의처 : 442-7211
■가격 : 8,000원

닌자 거북이

피자 파워헨들로 거북이를 조종 격투도 가능하다.

■판매 : 준성 인터내쇼날
■문의처 : 565-1354
■가격 : 10,000원

만능판박이

운동화, 컵, 팔뚝 어디든지 부착 가능

■판매 : 매직아일랜드
■문의처 : 273-1636
■가격 : 1,000원

'94탁상 게임 캘린더

물론 달력이므로 날짜가 나와 있지만 특이한 것은 게임 캐릭터가 나와 있다는 것이다.

■판매 : 스퀘어
■가격 : 900엔

미스터 쭈-욱

신기하게도 엄청나게 늘어나는 쭈-욱맨 스트레스가 쌓일때 잡아당겨 주세요.

■문의처 : 547-2233
■가격 : 15,000원

슈퍼 볼

특수솜으로 만들어 물이 먹지 않으며 통키와 미국 슈퍼볼의 긴박한 상황을 재현할 수 있다.

■판매 : 두인실업
■문의처 : 922-4386
■가격 : 6,000원

천하무적 굴렁쇠

올림픽에 사용되었던 전통의 굴렁쇠. 현대적 감각으로 다시 등장, 5가지 놀이를 즐길 수 있다.

■판매 : 천하상사
■문의처 : 930-5005
■가격 : 6,000원

'웃음 보따리'로 골드를 모을 수 있다!

이 게임은 골드를 모으기가 무척이나 힘들다. 그러나 이 비법을 사용하면 금방 골드를 모을 수 있다. 먼저 '웃음 보따리'라는 적을 찾자! 그리고 화살이나 지팡이 같은 아이템을 사용하여 웃음 보따리가 톨네코의 돈을 훔치기 전에 쓰러뜨리자! 그러면 반드시 많은 골드를 남기고 그는 죽어간다.

또 '베이비 사탄'도 같은 방법으로 아이템을 훔치러오기 전에 쓰러뜨리면 아이템을 남길 것이다. 유용하게 사용하면 큰 부자가 될 수 있다.

자! 놈이 돈을 훔치러 왔다. 멀리서 화살로 공격하자!

만약 웃음 보따리에게 돈을 빼앗기면 일단 그 놈을 찾아라!

호랑이는 가죽을, 웃음 보따리는 돈을 남긴다

찾아서 쓰러뜨리면 잃어버렸던 돈을 되찾을 수 있다

해독초가 버섯 귀신에게 통한다!

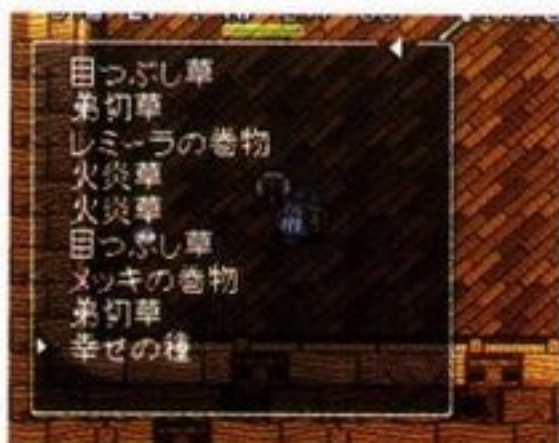
버섯 귀신은 특수 공격으로 톨네코의 힘을 떨어뜨리는 얄미운 적이다. 버섯 귀신의 그런 특수공격에 유효한 것이 바로 해독초이다. 이것을 던져서 적에게 명중시키면 50 포인트의 데미지를 줄 수 있고 톨네코의 힘을 떨어뜨리게 하는 특수 공격을 무력화시킬 수 있다. 안전하게 싸우기 위해 알아둘 필요가 있는 비법이다.

원래는 힘을 회복시켜주는 해독초!

1발로 적을 쓰러뜨렸다. 이것으로 힘이 떨어질 그런 염려는 없다!

'행복의 씨앗'으로 몬스터의 레벨도 올릴 수 있다!

톨네코 뿐만 아니라 몬스터의 레벨을 올리는 비법이 있다. 먼저 이 비법을 사용하려면 레벨 업하는 아이템인 '행복의 씨앗'이 있어야 한다. 이것을 몬스터에게 던지면 그 몬스터의 레벨이 음악과 함께 흐르면서 올라간다.

또한 레벨이 올라간 몬스터는 레벨 업하기 전보다도 쓰러뜨렸을 때 얻을 수 있는 경험치가 대단히 높아진다. 이 비법을 사용해서 경험치를 모으면 쉽게 레벨을 올릴 수 있다.

보통 때는 몬스터에게 던지는 것보다 톨내코가 먹는 것이 좋지만…

일단 실험을 위해서 몬스터에게 던져 보자!

몬스터가 맞으면 음악과 함께 몬스터의 레벨이 올라간다

만약 '행복의 씨앗'을 톨네코 자신이 먹으면…

위에서는 60 포인트를 얻었지만 그냥 자기가 먹으면 40 밖에 얻을 수 없다. 상황에 따라 잘만 먹으면 쉽게 레벨을 업 할 수 있다

성검전설 2

우리들에게 액션 롤플레잉 게임의 재미를 만끽하게 했었던 게임 성검전설 2. 그리고 링 커맨드, 3인 플레이 가능 등 새로운 롤플레잉 게임의 역사를 창조한 게임 성검전설 2. 좀처럼 찾기 힘들었던 성검전설 2의 새로운 금단의 비법을 날카로운 챔프 편집부에서 잔뜩 입수해여 여러분에게 철저 공개하려고 한다. 기대하시라!

앗! 2명의 프림을 출현시킬 수 있다!

자! 이제 들어가요! 조이스틱에 힘을 주시고. 레디… 고!

먼저 스타트 버튼을 누른 다음 게임을 시작한다(지금 장난하니?). 일단 포스트 마을에서 쫓겨난 후 물의 신전 앞에 있는 디락들과 이야기를 한다. 그리고 신전 앞에 있는 제마와 이야기하고 신전 안에는 들어가지 말자! 그리고 대포 가게로 가서 가이아의 배꼽으로 간다. 거기에서 요마의 숲으로 간 프림을 친구로 맞이한다. 그리고 물의 신전으로 되돌아가 루카와 이야기를 하고 고브린의 덫에 걸리면 갑자기 프림이 있는데 프림이 구하러 온다. 여기에서 조작할 수 있는 캐릭터를 프림으로 하면 더욱 재미있어 진다.

먼저 포스트 마을을 나서 디락 들과 이야기 한 후 제마와 이야기를 한다.
그리고 안으로는 들어가지 말고 곧바로 대포 가게로 가자!

가이아의 배꼽에서 레벨을 올려두지 않으면 프림을 친구로 하기 어렵다

다시 물의 신전으로 되돌아와 이야기를 한다

으악! 프림이 두명이야! 근데 누가 진짜지?

종자를 반환해야 한단 말인가?

가이아의 배꼽에 있는 스코피온을 쓰러뜨리고 도둑맞았던 물의 종자를 반환받는 이벤트에서 주인공이 '종자를 돌려주러 가자!'라고 한 후 스코피온이 있던 큰 동굴로 돌아가면 은 마법의 로프를 가지고 있는 않는 한 결코 탈출을 할 수 없게 된다.

주인공이 '종자를 돌려주러 가자!'라고 하지만 신경 쓸 필요없다

그리고 스코피온이 있었던 동굴로 가자!

엉! 돌아갈 수 없잖아! 이젠 물의 신전으로 갈 수가 없게 됐잖나!

채찍으로 하늘을 날 수 있다!

이 금단의 비법을 가능하게 하려면 2가지 조건이 필요하다. 그 하나는 말뚝이 있는 던전으로 가는 것이고 또 하나는 의 파워를 5단계까지로 하여야 한다는 것이다. 그렇게 한 후 채칙으로 반대 편 지점으로 건너가서 파워를 5단계까지 저축한다.

그런 후 자신이 있는 쪽의 말뚝을 향해서(대개 좌측인 경우는 위, 우측의 경우는 아래) 필살기를 사용한다. 그러면 보통 때는 옆으로 건너는 것이 일반적이나 이 때는 위, 아래로 날을 수 있다. 그러나 하늘에 떨어지거나 벽에 끼일 염려도 있으니까 주의하라!

채찍의 파워가 5단계가 되었을 때 사진과 같은 방향으로 사용하면 가능!

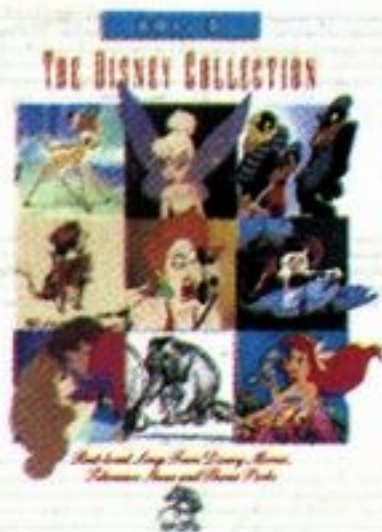
으악! 진짜로 날은다. 그러나 어떻게 내리지. 바람의 북으로 탈출할 수 있다

음반

파일럿 사운드 트랙 앨범

현재 최고의 인기를 누리고 있는 드라마 주제 음악으로 음악의 귀재라고 하는 윤 상이 작곡하고 손 무현, 이 정식, 노 영심 등 현재최고의 인기를 누리고 있는 인기 뮤지션들이 연주에 직접 참여했다고 하는 이 앨범은 드라마 '파일롯'의 주제음악은 물론 총 8곡이 수록되어 있다고 한다.

■발매원 : 지구 레코드
■연락처 : 353-3151
■가격 : 5,500원

디즈니 컬렉션

지난 70년간 디즈니가 제작한 장편 만화 영화를 총망라한 앨범으로 디즈니 영화에 나오는 환상적인 음악이 수록되어 있다. 백설공주등 총 54곡이 수록되어 있다.

■발매원 : 서울음반
■연락처 : 786-4521
■가격 : 5,000원

이 문세 라이브

요즘 일요일 밤의 대행진에서 그 주가를 올리고 있는 이 문세. 그는 원래 가수였으나 뛰어난 입담으로 최근에는 명 사회자로 통하고 있다. 이 앨범에는 지난 그의 대표곡들이 수록되어 있다.

■발매원 : 아세아 레코드 ■연락처 : 462-1615 ■가격 : 5,500원

드래곤 퀘스트

드래곤 퀘스트 1, 2의 SFC이식을 발표한뒤 새롭게 인기를 끌고 있으며 드디어는 드래곤 퀘스트 음반이 발표되기에 이르렀다. 감동의연속!

■발매원 : 일본 파노그램
■가격 : 2,800엔

C D

이스 피아노 컬렉션

게임 스토리와 그래픽 사운드가 뛰어나다고 하는 이스의 게임 음악을 피아노곡으로 다시 편집한 이 CD에는 우리들에게 익숙한 이스 시리즈 음악이 10곡 들어있다.

■발매원 : 킹
■가격 : 3,000엔

팔콤 보컬 컬렉션 Ⅲ

제 1탄인 '바람의 전설 제나두' 등 우리들에게 잘알려진 게임 음악만을 들려주는 또 하나의 팔콤 시리즈. 이 CD에는 게임 음악이 총 15곡 수록되어 있다.

■발매원 : 킹 ■가격 : 3,000엔

미스틱 퀘스트 /사운드 컬렉션

게임성 뿐만 아니라 스퀘어사에서 만든 게임음악은 언제나 환상적이다. 이 CD도 스퀘어사가 직접 만든 미스틱 퀘스트의 곡이 25곡 수록되어 있다.

■발매원 : NTT 출판
■가격 : 2,500엔

빛의 후예 랑그리사

8월 말 NES에서 발표되어진 랑그리사를 CD화. 이 CD에는 게임에 등장하는 성우들의 오리지널 육성이 들어있어 더욱 홍미롭다.

■발매원 : 도시바 EMI
■가격 : 2,800엔

비디오

발매원 : 신한 프로덕션
문의처 : 111-1111

인어공주

바다속 깊숙이 있는 환상과 모험의 나라로 여행을 떠날 수 있는 좋은 기회이다. 월트 디즈니사의 야심작으로 극장 개봉후 엄청난 인기를 모은 만화중 하나이다. '언더더 씨'의 주제곡으로 더욱 멋진 만화를 감상할 수 있다.

트루로맨스

개봉 첫주에 헐리웃 박스오피스 3위에 랭크되어 현재 계속 4위를 지키고 있는 트루로맨스는 현재까지 총 천만달러의 흥행수입을 올리고 있으며 전미 극장가를 뜨겁게 달구며 해리슨포드 주연의 도망자를 추격하고 있다. 앞서가는 젊은 감각과 세대의 거침없는 사랑을 표현한 영액션 무비로 탑건, 마지막 보이스카웃으로 유명세를 타고 현재 헐리웃에서 가장 인기있는 토니 스코트 감독의 최신작이다.

발매원 : 우진필림
문의처 : 540－4637

오멘 4

변호사에서 정치가로 변신하여 급부상중인 진 요크와 아름다운 그의 아내 카렌 요크는 재산, 지위 명성까지 모든걸 갖췄지만 결혼 7년이 지나도록 아이가 생기지않아 고민한다. 입양을 결심한 카렌부부는 수녀원에서 생후 1주일된 여자아기를 데려와 딜리아라고 이름을 지어준다. 그러나 딜리아는 유아세례를 받는날부터 문제를 일으키기 시작한다.

발매원 : 폭스비디오
문의처 : 511－1305

참견은 노－사랑은 오예－

13살의 봄을 맞은 우리의 개구장이 기호는 같은 반의 상희에게 안타까운 첫사랑의 감정을 느끼지만 상희는 병수와 친할뿐 눈 길한번 주지않는다. 또한 체육선생인 김선생도 기호의 예쁜 담임 선생인 최선생을 향해 짝사랑의 애를 태우지만 최선생의 사랑의 눈은 오로지 아이들에게만 가있을 뿐이다.

발매원 : 대우비디오
문의처 : 511－1302

페르낭의 눈

여자와 키스를 해보는것이 일생일대의 소원인 장님 페르낭과 살임범 비네는 도이치의 프랑스 침공을 계기로 각각 수녀원과 교도소를 탈출한다. 그러나 형사 라푸인의 집요한 추적과 여자와 키스를 해보려는 페르낭의 욕심으로 인해 소동이 벌어지는데…

발매원 : 영성프로덕션
문의처 : 561－3671

갑룡전설 빌거스트

패밀리 게임으로 발매되어 호평을 받았던 빌거스트가 애니메이션으로 발매되었다. 중세풍의 캐릭터들과 코믹하면서 짜임새있는 스토리로 신세대들에게 인기를 끌고 있는 빌거스트는 오리지널 애니메이션 시리즈로 연속해서 발매될 계획이다.

발매원 : 에모션
가격 : 권당 4,660엔

삼국지－적벽의 전투

중국 최대의 합전(合戰)을 무대로 영웅들의 야망이 펼쳐진다. 사력을 다한 공방끝에 나오는 충격적인 결말은 과연? 슈퍼패미컴으로도 발매된바 있는 유명한 애니메이션.

발매원 : 에모션
가격 : 9,800엔

서적

꺼리 1, 2, 3

우리 조상들의 생활에 관한 재미있는 이야기를 모은 작품으로 조상의 슬기와 지혜의 정수를 보여주므로 생활의 지침서와도 같은 역할을 하는 책이다.

■발행원 : 마당글터 ■연락처 : 929－1666 ■가격 : 5,500원

SF 홍길동

■발행원 : 도서출판 능인
■연락처 : 242－2231
■가격 : 3,500원

도서출판 능인에서는 조상으로부터 도술을 물려받은 소년 홍길동이 미래과학의 산물인 사이보그 X와 한판 승부를 겨루는 [SF 홍길동]을 출간하였다.

가상의 세계로 여행

가상의 세계에 적극적 도전을 할 수 있는 서적이 출간되었다.

사실적인 근거를 두고 가상의 세계로 모험을 이끄는 서적이다. 가능한 과학지식을 총동원해서 가상의 세계, 신, 우주, 지구, 시간, 공간, 미래, 인류, 생물, 전쟁… 에 도전한다.

■발행원 : 팬더북 ■연락처 : 927－7704 ■가격 : 5,000

망친 날이다. 하루라도 웃지않은 날은

개그우먼 김미화가 직접 쓴 개그집으로 방송되지 않은 개그맨들의 뒷 이야기를 담고 있다. 「하루라도 웃지 않은 날은 망친 날이다」, 「오데로 갔나, 오데로 가」, 「아이고, 저결워쩌!」의 3부로 나누어져 있다.

■발행원 : 자유문학사 ■연락처 : 744-7011 ■가격 : 4,000원

무서운 이야기 내가 알고있는 가장

'최불암 시리즈', 'YS 시리즈' 등에 이어 최근 청소년과 대학생 중에서 폭 넓게 퍼지고 있는 무서운 이야기 시리즈가 도서출판 다솔에서 '내가 알고 있는 가장 무서운 이야기'라는 제목으로 나왔다.

■발행원 : 도서출판 다솔 ■연락처 : 332-8432 ■가격 : 4,000원

추리 꽁트

국내에서 최초로 젊은 작가들의 추리꽁트를 한데 모은 작품집이 나왔다. 또한 본격적으로 추리소설을 쓰는 작가들이 아닌 이른바 순수문학계열의 작가들이어서 더욱 흥미를 자아내고 있다.

■발행원 : 도서출판 책나무 ■연락처 : 738-0813 ■가격 : 4,300원

돌연변이

로빈 쿡이 내놓은 새로운 걸작이며 테크노메디칼 스릴러인 이 책은 대리임신과 유전공학을 통해 자신이 꿈꾸어 오던 천재아를 탄생시킨 어느 의학자의 충격적인 이야기이다.

■발행원 : 도서출판 열림원 ■연락처 : 735-9100 ■가격 : 6,500원

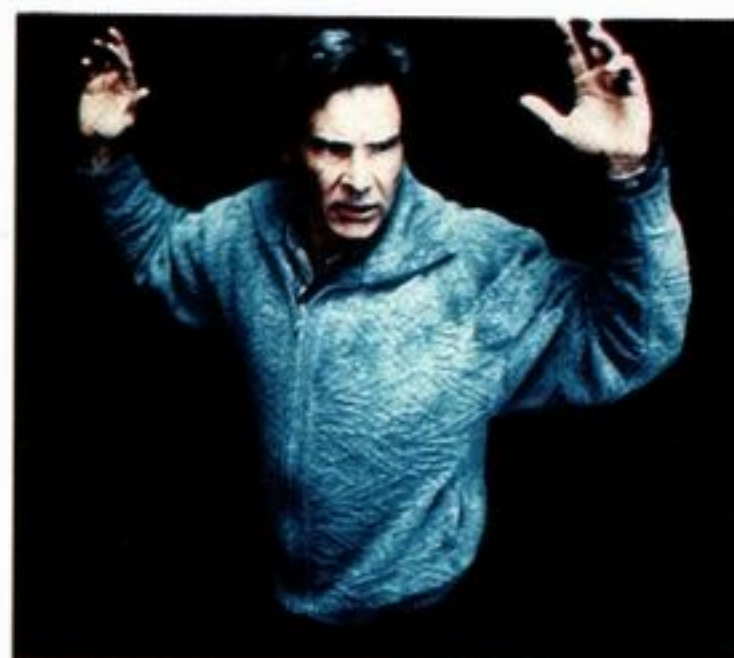
영화

파시

신세대 서부활극의 장르를 개척한 작품으로 전설적인 흑인 건파이터의 신화적인 활약과 랩뮤직의 빠른 템포가 신선미와 강렬함의 오묘한 조화를 창조한다!!

"흑인 총잡이의 숨겨진 신화!!"

■스크린라인 수입·배급
■개봉관 : 서울 국도극장 (02)266-1444~6, 힐탑시네마
부산 대영극장
대구 제일극장, 피카디리극장
광주 태평극장 등
■개봉일 : 서울지역 : 10월 16일
■지방 : 10월 23일
■고등학생 관람가

도망자

"추적은 시작되었다"

무참히 살해된 아내의 복수를 위해 불끈 일어선 해리슨 포드! 그러나 아내의 살인범이라는 누명을 쓴 채 범인과의 쫓고 쫓기는 숨막히는 추격전을 벌이게 되는데…

■제공 : 워너브라더스
■수입·배급 : 워너브라더스 코리아
■개봉관 : 브로드웨이 극장 (02)511-2301~3 힐탑씨네마 (02)543-0012
■개봉일 : 절찬 상영중
■고등학생 관람가

가볼만한 곳

청소년을 위한 토요디스코 놀이마당

신나는 랩뮤직의 환상 속으로 뛰어들자!!

청소년을 위한 참다운 놀이마당이 나타났다! 청소년 전용시설의 턱없는 부족함 때문에 청소년들이 성인용 유흥가를 출입함으로써 야기되는 심각한 청소년 문제를 원천적인 해결을 위해 청소년 전용 디스코텍을 설치한 것이다. 서울특별시 청소년 사업관에서 주최하는 토요디스코 놀이마당이 바로 그곳인데 지금까지 청소년들에게는 금기시 되어왔던 디스코텍을 청소년들의 놀이문화함으로서 보다 건전한 여가선용의 기회를 제공할 것으로 기대된다.

주최 : 서울특별시 청소년 사업관
일시 : 매주 토요일 오후 4시~6시
장소 : 서울특별시 청소년 사업관

금단의 비법

창간 1주년을 맞이하여 더욱 새로워지겠습니다. 챔프의 많은 기사 중 최고의 인기 컬럼이라는 자부심을 가지고 독자여러분의 입장에서 최선을 다하며 신세대 독자쫌에서 알찬 챔프를 건설하겠습니다. 챔프 2주년을 맞이할 때까지 금단의 비법 담당자는 여러분의 점수를 위해 매진하겠습니다. 또한 그 동안 점수가 들쑥날쑥하다는 독자들의 요청에 따라 일정한 기준을 정해 공개합니다.

＊ 공개

배당 챔프점수를 새롭게 정착시킵니다.
봉을 잡다—수퍼 알라딘보이용 게임팩

1등—700점　　그외—350점
2등—500점　　기타 애석상—200점
3등—400점

여러분과 함께 밤을 새가며 꽁수를 찾은지 벌써 1년이 되었습니다. 특히 이 코너는 독자 여러분들만이 만들며 빛을 낼 수 있는 코너이기에 더욱 알찬 코너가 되었습니다. 앞으로도 담당자와 같이 화이팅합시다. "화이팅." 그리고 축하선물에 신경쓰지 말고 챔프에 전화를 걸고 기쁜마음으로 한마디 합시다. "창간 1주년 축하 드립니다."

＊ 특급진단

1. 엽서량이 폭주하고 있습니다. (진단 : 역시 챔프맨들이야)
2. 엽서 속에 버그가 별로 없었음(진단 : 역시 버그왕초가 무섭군)
3. 탈락된 분은 비관하지 말것(진단 : 선정엽서가 많아 다음호로 미룬 것이 있음)
4. 패밀리쪽 비법들만 폭주하고 있습니다. 다른 기종도 노력하여 주십시요.

＊ "땡"과 "봉"을 잡아라

1. 신속하고 정확히 게임의 "꽁수"를 보내주십시요. 마감이 얼마 안남았습니다.

담당자의 '봉'은 여러분을 기다리고 있습니다.

패밀리

드래곤볼 Z 외전

베지타의 「화이널 플래시」를 사용하자

챔프에서 단행본까지 나왔던 드래곤볼 Z 외전에서 베지타의 멋진 「화이널 플래시」를 사용하는 비법을 알려드리고자 한다.

우선 카드를 '폭(爆)폭(爆)광(光)광(光)광(光)'으로 한다. 그러면 환상적인 베지타의 필살기를 맛보게 될 것이다.

＊ 그외
가릭포 : 권순폭(拳瞬爆)
에네르기탄 : 권광(拳光)
기원탄 : 기투참(氣投斬)
폭발파 : 기폭(氣爆)
4연속 에네르기탄 : 분광(分光)

김대곤/

김재한/

챔프점수 **400점**

서브게임으로 대전

서브게임으로 대전플레이가 가능하게 되었다. 게임을 클리어한 뒤에 등장하는 서브게임 센터에서 가메하메파를 선택한다. 그리고 초읽기가 시작되면 2P의 버튼을 어느것이라도 좋으니 눌러보자. 그러면 우측의 캐릭터가 가메하메를 2P에서 조작할 수 있다

초읽기가 시작되면 어느것 이라도 좋으니 2P의 버튼을 누르자

가메하메파로 대결할 수 있다

드래곤 퀘스트 Ⅳ

회심의 일격 사용하기

마지막 전투인 데스비사로와의 전투에서는 레벨이 낮기 때문에 엔딩을 보기가 무척 힘들다. 하지만 불가능이란 없는 법.

먼저 마냐, 미레아, 부라이, 톨네코를 앞에 세워 전투시 계속 도망가기를 해서 모두 죽게 한다. 그다음 용자, 라이안, 아리나, 크리피트를 처음 2-3번 도망가게 한 다음 에너지를 많이 줄인다. 그 다음부터는 공격이다. 그러면 데스비사로는 아주 빠르게 진화하다가 결국 죽는다. 그 다음은 너무 신나는 감격의 엔딩이다.

강신석/

챔프점수 **500점**

메탈몬스터의 처치

보스 캐릭터 이외의 최강의 적인 메탈몬스터를 일격에 없애는 방법이 있다. 우선 도구상점에서 성수를 산다. 전투시에 도구로 사용해서 메탈몬스터에게 뿌리자. 그러면 아주 쉽게 처치할 수 있고 그들이 주는 엄청난 경험치로 금방 최고레벨까지 올릴 수 있다.

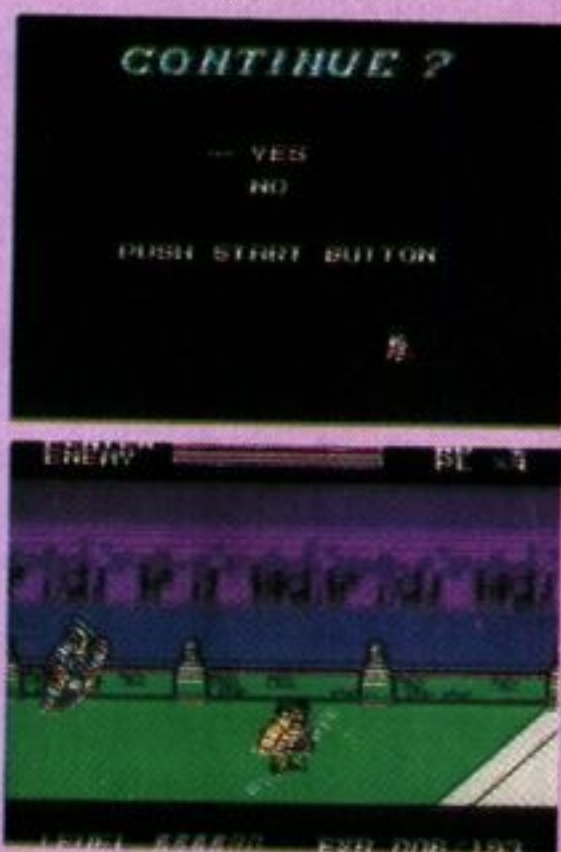
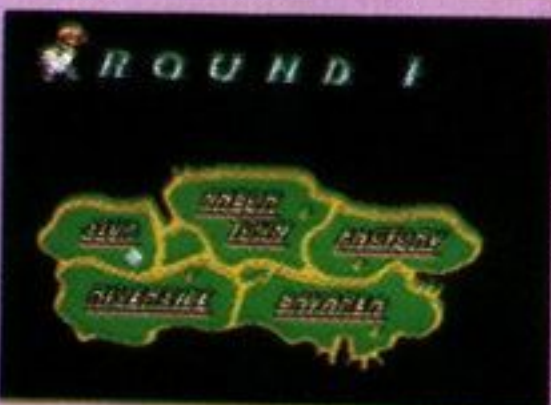
김재현/

챔프점수 **500점**

마이티 화이널화이트

빨리 레벨 4로 만들자

①시작해서 하거를 선택한다.
②모든 적들을 파일드라이버로 마무리 짓는다.(이때 얻은 경험치는 8exp)
③이런식으로 플레이하다 보면 대부분 레벨 4가 될 수 있다.(그런데 중요한 것은 보스와 만나기 전에 레벨 4가 되어야 한다)
④보스와 만나면 비법으로 보스의 에너지를 줄여놓는다.
⑤1명 남은 하거로 보스를 물리치고 2스테이지에서 적에게 맞아 자살한다.
⑥컨티뉴가 나오면 YES를 택해 좋아하는 캐릭터를 골라 플레이한다. 그러면 플레이어는 레벨 4가 되어있을 것이다.

김일태/

챔프점수 400점

파동권을 쓸 수 있다

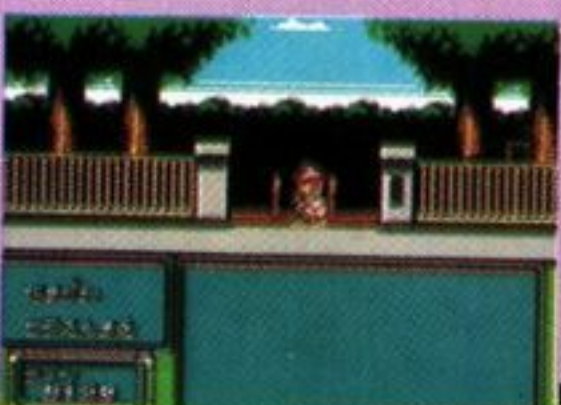
이 게임에서 코디를 선택했을 때 ROUND 0 이라는 글자옆에서 코디가 장풍을 사용한다. 방법은 숨겨져있는 것은 아니지만 알아내기도 힘든 것같다. 방법은 스화 2에서 류나 켄이 장풍을 쏘듯이 패드를 움직여 B버튼을 눌러야 한다. 그러면 달려드는 적을 쉽게 이길 수 있다. 하지만 이 기술은 기를 모으는데 시간이 오래 걸리고 또 LV(레벨)4 이상에서만 사용할 수 있다.

방형준/

챔프점수 700점

피구왕 통키 2

돈을 빨리, 쉽게 모으자

처음 시작하면 어드벤처 부분에서 동료를 모아 공원에 가면 소우마와 시합을 한다. 그전에 공원안을 보면 '분수대'가 2개 있다. 그 분수대 앞에 서서 버튼을 ↑로 하면 돈이 나오는데 최고 10개까지 나온다. 그러나 여기서 돈을 다 먹지말고 9개만 먹는다. 그리고 다른쪽 분수대 앞에서도 앞의 행동을 반복합니다. 그뒤 다시 공원을 나왔다 들어가 또 다시 앞의 행동을 반복합니다. 이렇게 하면 쓰레기통 위에서 점프하면 나오는 돈을 먹는 것보다 쉽게 돈을 모을 수 있다.

박보완/

챔프점수 500점

슈퍼컴보이

숨은 아이템 1UP

스테이지 1-A-1에서 마지막 부분 가로등이 나오는 부분이 있는데 가려있어서 잘 보이지않는 일본글자가 있는 곳이 있다. 이 부분에 1UP의 아이템이 숨어있다.

미소녀전사 세라문

같은 캐릭터를 고르자

전원을 켠 후 타이틀 화면(모드 설정화면)에서 L, R버튼을 누른채 2P모드로 들어가면 1P와 2P가 같은 캐릭터를 고를 수 있다.

전완익/

챔프점수 500점

수제전기

코믹한 캐릭터로 변신

우선 익스퍼트 모드를 전면 클리어하고 사진 1과 같은 화면으로 되면 리셋을 걸고 다시 게임을 시작한다. 그러면 모드 선택화면에 사운드테스트 항목이 첨가되고 BGM을 들을 수 있다. 더구나 여기에서는 익스퍼트 모드를 선택하면 21면의 맵에서 플레이 할 수 있다. 또 모드 선택화면에서 +자의 우와 R를 동시에 누르면서 A를 누르면 유닛트가 코믹한 캐릭터로 변한다. 이 꽁수는 어느 모드에서도 사용할 수 있다.

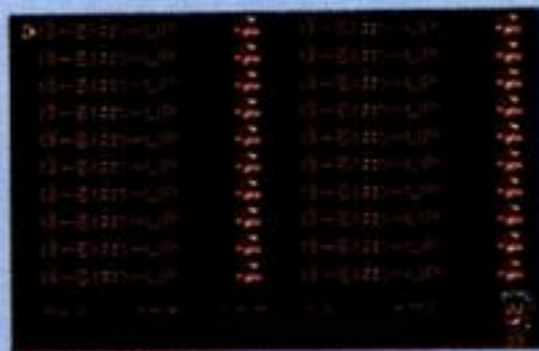
전20면을 클리어하면 이 화면이 나오므로 여기에서 한번 리셋을 하자

조작으로 코믹스러운 캐릭터로 변한 것을 볼 수 있다

쿠니오군의 돗지볼 전원집합

아이템을 늘리자

우선 아이템 리스트에서 「ひっさつますたー」을 사든가 버리든가 한다. 그리고 한번 작전 타임 화면으로 되돌아와서 다시 한번 아이템 리스트를 보도록한다. 그러면 아이템란이 버그가 나있고 「ぼーるぱわーUP」과 「わーぷIますたー」 등의 아이템이 많이 입수된 것을 발견할 수 있다. 단 장비할 수 없는 「ぼーるぱわーUP」을 장비하고 있기때문에 이것을 떼어내고 사용하도록 하자. 이제 남은 것은 필요없는 아이템을 팔고 능력치를 올리는 아이템을 사면 강력한 캐릭터를 만들 수 있다.

「ひっつますたー」을 판다. 다른 아이템은 있어도 상관없다

하나도 가지고 있지 않았던 「ぼーるぱわーU」를 많이 가지고 있다

월드히어로즈

눈사람 인형이 머리에서 돈다

기절하였을 때 평상시는 별이 머리 위에서 빙빙 돌았으나 간단한 조작으로 눈사람 인형을 돌게 할 수 있다.

우선 VS 모드에서 게임을 시작한다. 그런 다음 캐릭터와 모드를 선택한 후에 나타나는 맵 화면에서 L를 누르면서 Y를 누르자. 그러면 캐릭터가 기절했을 때 빙빙 도는 것이 별이 아니고 사진과 같은 5마리의 눈사람 인형이다.

스테이지를 선택하고 나서 L를 누르면서 Y를 누른다

그러면 머리위에서 눈사람 인형이 빙빙 돈다

성검전설

프림이 2사람으로

이유는 모르겠지만 프림이 2사람 등장하는 기술이다. 우선 란디가 포토스 마을을 빠져나오면 대포상에 가서 물의 신전까지 날게하자. 그리고 물의 신전 밖에 있는 병사들에게 말을 건다. 이후 신전 안에는 들어가지 말고 다시한번 대포상에 가서 가이아의 배꼽에게 날게한다. 그리고 가이아의 배꼽에서 요마의 숲으로 가서 프림을 동료로 만든다. 다시 물의 신전으로 가서 제마와 루사, 루카에게 말을 건다. 그뒤 남쪽으로 이동하면 고브린에게 잡히는 이벤트가 시작된다. 그러면 동료 내에 있어야 할 프림이 도우러 오고 프림이 2인이 된다. 단 프림이 2인인 채로 게임을 진행시킬 수는 없다.

물의 신전 밖에 있는 병사들에게 말을 걸었으면 가이아의 배꼽으로 간다

이벤트가 진행되면 프림이 2인

뼈가 사라지지 않는다

요마의 숲에서 프림을 동료로 삼을 때에 구사할 수 있는 비법이다. 우선 웨어울프를 무찌르자. 그리고 웨어울프의 뼈가 사라지기 직전에 프림에게 말을 걸면 뼈가 사라지지 않는다

웨어울프의 뼈가 사라지기 전에 프림에게 말을 건다
마치 춤을 추고있는 듯이 보인다

주인공이 사라진다

불의 신전에 있는 보스 캐릭터 미노타우로스는 주인공들을 잡아 마루에 내려치는 공격을 한다. 주인공이 이 공격으로 잡혔을 때에 보스를 무찌르면 그 주인공이 사라져 버린다.

왠지 주인공이 사라져 버린다

잡혀서 내리쳐지기 직전 공격해 무찌르자

슈퍼마리오 컬렉션

아이템 증식법

슈퍼마리오 컬렉션 3에서 간단하게 아이템을 증식시킬 수 있는 비법이 발견되었다.

파타파타의 날개와 망토 등 눈물날 정도로 진귀한 아이템을 입수하면 곧 세이브하고 게임을 종료시킨다. 그리고 그 데이타로 다시한번 같은 장소로 가면 다시 같은 아이템을 입수할 수 있다. 이것을 반복하면 시간은 걸리지만 귀중한 아이템을 늘릴 수 있다.

월드의 숨은 키노피오의 집에서 파타파타의 날개을 입수한다

반복하면 파타파타의 날개를 증식시킬 수 있다

열쇠가 합체한다

이것은 슈퍼마리오 USA에서 사용할 수 있는 비법이다. 열쇠를 입수하면 그것을 지면에 놓고 버섯블럭을 여러분 부딪히자. 그러면 버섯블럭과 열쇠가 합체해 버린다.

열쇠를 놓고 버섯블럭을 열쇠에 던지자

이상한 소리가 나고 합체하게 된다

적이 움직이지 않는다

이것은 슈퍼마리오 USA 월드 3-1에서 사용할 수 있는 비법. 사진1의 장소에서 버섯블럭을 놓고 그것이 보이지 않을 때까지 오른쪽으로 이동한다. 그 뒤 좌측으로 되돌아오면 적이 움직일 수 없게 된다

이 위치에 버섯블럭을 놓는다

오른쪽으로 가서 되돌아오면 적이 움직이지 않고있다

에코(돌핀)

전스테이지 패스워드 공개

게임세계에서 어렵다고 정평이 나있는 돌핀의 패스워드를 어느 독자가 보내왔다.

- UNDER CAVES-EVNAINCJ
- THE VENTS-PXSWPYCP
- THE LAGOON-DANAQYCG
- REDGE WATER-TMXSFVDX
- OPEN OCEAN-UIDEGVDN
- ICE ZONE-QRCEYREG
- HARD WATER-NGKAYREW
- COLD WATER-OSSWXREM
- ISLAND ZONE-YCEAVREO
- DEEP WATER-MORHVREO
- THE MARBLE SEA-ZXPLXREO
- THE LIBRARY-IMJPXREK
- DEEP CITY-QTAHXREI
- CITY OF FOREVER-CQHSXREJ
- PTERANODON POND-TJYVAPEO
- ORIGIN BEACH-UQSZAPEU
- DEEP WATER-YQILEPEE
- CITY OF FOREVER-KXRIGPLM
- THE TUBE-FJZEKMLY
- WELCOME TO THE MACHINE-YBIBKMLP
- THE LAST FIGHT-EOWNLMLJ

김병진 독자에게는 이번호의 봉을 선사합니다. 수퍼 알라딘보이용 게임팩을 게임피아(715-0690)에서 협찬했습니다.

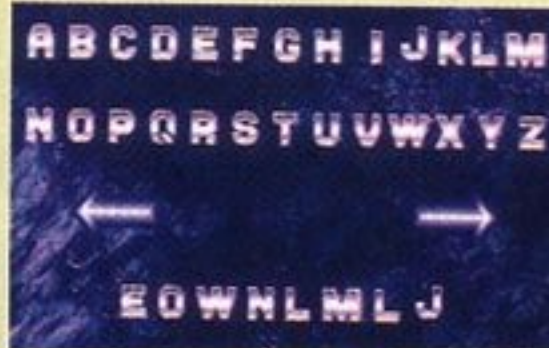
김병진/

수퍼 알라딘보이

더 슈퍼 시노비 Ⅱ

숨겨진 아이템을 찾아라

1-2 스테이지를 진행하다 보면 두군데 밧줄 타는 곳이 있다. 이곳에서 매달리기를 한다. 그 후 패드를 상 방향으로 하고 그림에 상단 부분을 뒤지다 보며는 통로가 보인다. 삼각뛰기를 하면 쉽게 올라갈 수 있다. 아이템은 수리검(소, 대), 인술1개, 1UP을 얻을 수 있는데 게임에 아주 유용하게 쓰인다.

양길환/

챔프점수 **400점**

아케이드

아랑전설 스페셜

기스하워드의 초필살기

우선 기스하워드를 선택한다. 게임도중 손상을 많이 입어 에너지 칸에 빨강색이 나오면 사용가능하다. 구사하는 방법은 ←↙↓↘→↘↓↙←↙↓↘ B와 C를 누른다. 상대에게 손상을 입히기 위해선 상대가 점프해오거나 가까이 있을 때 유용하다.

김웅현/
동 247-

챔프점수 **700점**

데저트 스트라이크

무적비행기를 만들자

이 게임에서 간단한 조작으로 무적의 비행기를 만들어 전투에 참가시킬 수 있다.

조작방법은 스타트버튼을 누르면 처음에 항공모함에서 이륙하기 전에 B버튼을 계속해서 누르고 있는다. 그러면 무적의 비행기를 만들 수 있는데 단 한가지, 건물 등은 파괴할 수 없다.

23-21번지 이름을 쓰지않았군요. 챔프로 연락바랍니다.

챔프점수 **400점**

그외 애석상을 받으실 분

전원 챔프점수 **200점**

박준모/
사무라이 쇼다운-칼잡기, 9 CPU 간단하게 이기기

김 율/
신성기 오딧세이아-사후의 세계를 즐기자

안태연/
드래곤볼 Z 의 숨은 비기들…

김승흠/
드래곤볼 Z 초무투전-컴퓨터가 자신의 캐릭터 조종

김성훈/
더블문전설-주인공을 여자아이로 만들자

게임음악 방송국도 추가되었습니다
700-7400

—챔프 독자들에게 들려주는—

챔프의「사랑컬럼」

"영희의 선택"

김문석/숭문중학교 교사

"선생님 이거 어머니께서 갖다 드리래요"

1교시 수업을 마치고 자리에 돌아와 보니 표씨 아주머니의 아들인 우리 학교 1학년 현준이가 흰 편지봉투를 내밀었다.

"김효석 선생님, 신랑의 장애정도가 생각했던것 보다 심해요. 그리고 결혼 축의금은 받지 않기로 했대요. 현준이 편에 돌려보냅니다."

영희의 결혼식에 참석을 못하겠기에 현준이를 통해 표씨 아주머니께 대신 전달해 달라고 부탁한 몇 푼 안되는 축의금마저 가슴아픈 소식과 함께 되돌아 왔다. 봉투를 받아들고 나는 한동안 무언가 소중한 것을 빼앗긴 듯한 묘한 기분으로 영희를 처음 만났던 때의 기억 속으로 빠져들어갔다.

영희와 내가 처음 만난 때는 1986년 2월 늦겨울 추위가 기승을 부리던 어느날 오후 '성이냐시오' 야학교 교무실에서였다. 당시 나는 다니던 대학내에 있는 야학교 교사 근무를 지원하여 야학교 신입생 모집 및 접수를 받고 있었다.

난로의 온기와 오후의 나른함으로 한가로이 책장을 넘기고 있을 무렵 얼굴에 군데군데 여드름이 난데다 추위로 빨갛게 상기된 얼굴로 영희는 야학교의 문을 열고 들어왔다.

초롱초롱한 눈, 또박또박한 말투, 그리고 온 길을 되짚어가는 암팡진 뒷모습이 신선한 인상을 주었다. 입학식이 끝나고 수업이 진행되면서 남을 가르쳐본 경험이 없던 나는 한동안 야학교에 적응하느라 정신이 없을 정도였다. 그 와중에도 영희는 항상 내눈에 띄었다. 낮에는 직장에서 일하고 밤에는 피곤한 몸을 이끌고 나와 검정고시를 준비하는 힘든 가운데도 천성이 밝고 야무져서인지 영희는 웃음을 잃지 않고 열심히 공부했다.

또 성당에서 하는 봉사활동에 참가하여 어려운 사람들을 돕는 어른스러움도 있었다. 그러면서도 "선생님, 저는요 선생님보다 더 키크고 잘생긴 남자 만나서 결혼해 행복하게 살거에요" 라고 17살 사춘기 소녀의 가슴설레는 분홍빛 꿈도 거침없이 얘기하는 말괄량이였다.

야학교의 2년 과정을 마친 영희는 검정고시에 합격하고 다시 방송통신대학 영문과에 합격하여 꿈에도 그리던 대학에 가게 되었다. 그리고 직장도 서강대 사제관에서 일하게 되어 비교적 안정된 생활을 하게 되었다.

그런데 작년봄이었던 것으로 기억된다. 전화를 걸어온 영희가 상의할 일이 있다고 하기에 만났다. 이야기인 즉 성당에서 하는 장애인 봉사활동에 참가하게 되었는데 그곳에서 지능장애가 있는 제 또래의 남자아이를 돕게 되었다는 것이었다. 그런데 시간이 지나면서 그아이는 영희를 좋아하게 되었고 급기야 영희의 성품과 행동에 호감을 가지게 된 그의 부모는 상당한 사회적 지위도 아랑곳하지 않고 아들을 부탁한다며 눈물로서 결혼을 요구한다는 것이었다.

이런 상황에서 영희는 처음엔 봉사활동이라고 생각했지만 차츰 그 아이의 순수함에 정이 들었고 그 부모의 눈물어린 청이 너무도 가슴아파 어떻게 해야할지 모르겠다는것이었다.

더구나 몇몇 주위의 사람들은 영희의 소박한 봉사활동의 의도를 몰라주고 마치 영희가 그 집안의 지위와 돈에 욕심을 두고 있다는 것으로 매도하는데 영희는 몹시 자존심 상해했다.

이런 대충의 이야기를 듣고 나는 "모든 선택은 네게 있다. 그 사람들을 순수한 사랑으로 헌신할 수 있다면 그길을 택하되 그렇지 않으면 그들에게 상처를 주지말라고 겉으로는 담담한 표정을 지으며 말했다. 그러나 내심 나는 영희가 자신을 희생하여 그런 장애자와 결혼하는 것을 원치 않았다. 왜냐하면 그 당시 내마음은 영희가 그런 사람에게 시집가는 것이 너무도 아깝고 불쌍한 생각마저 들었기 때문이다.

영희와 헤어져 돌아오는 길에도 영희가 그 사람과 결혼하지 않기를 간절히 바랬다. 그뒤 며칠이 지나 영희는 모든일을 정리했다고 연락했다. 그때 사실 나는 안도의 숨을 쉬었었다.

그런 일이 있고 나서 해가 바뀐 지난 봄. 영희와 함께 야학교를 졸업하고 방송대를 다니시는 표씨 아주머니가 영희의 결혼 소식을 알려왔다. 신랑은 지난번 고민 끝에 정리했다던 장애인 친구였다. 뜻밖의 충격으로 가슴이 아팠다.

영희가 자신의 소신있는 판단이 아니라 주위의 세속적인 권유나 동정심에서 내린 결심이 아닌가 하는 의구심도 생겼다. 그리고 결혼식을 다녀온 표씨 아주머니의 "신랑의 장애가 생각보다 심하다"는 말은 마음을 더욱 무겁게 했다.

며칠전 영희네 집들이를 다녀온 표씨 아주머니가 또 연락을 해왔다. 영희와 신랑의 표정이 밝고 행복해 보였다는 말에 안심이 되면서도 마음 한 구석에 찜찜한 느낌은 지울 수 없었다.

어제는 소아마비로 다리를 절던 우리반 유명이가 두번에 걸친 수술을 마치고 4개월의 입원끝에 퇴원했다. 그리고 오늘 유명이의 어머니가 유명이의 휴학신청을 하러 학교에 왔다. 앞으로 받을 물리치료의 기간이 길어질 것 같아서 휴학을 한다는 것이었다.

유명이의 어머니와 몇마디 얘

기를 나누는 가운데 그분은 아들의 장애를 자신의 죄처럼 알고 한스럽게 살아왔다고 눈물지었다. 그러나 수술결과가 좋으니 이제는 그 한을 잊을 수 있게 되었다고 말했다.

장애자를 자식으로 둔 부모의 고통과 기쁨을 조금은 이해할 수 있었다. 유명이의 어머니가 떠난뒤 불현듯 영희의 생각이 났다.

그리고 영희의 모습과 방금 다녀간 유명이 어머니의 모습이 겹쳐졌다. 집들이를 다녀온 표씨 아주머니의 말대로라면 영희는 진정 용기있는 선택을 했고 유명이에 대한 유명 어머니의 사랑에 견줄 만큼 최선을 다하여 살고있는 것이다. 반면 영희의 용기있는 건강한 선택을 세속적인 걱정과 충격으로 반응한 나는 어쩌면 마음에 장애를 입은 사람일런 지도 모를 일이다.

영희의 용기있는 선택이 너무도 장하고 부럽다. 그리고 그간의 세속적인 내 사고방식이 부끄럽기만 하다. 하늘이 유난히 푸르고 노을마저 여유있게 붉은 오늘 전화라도 걸어 영희와 신랑의 안부를 물어야겠다.

"사랑의 마음"

전정수/대치동 준호엄마

게임챔프 애독자 여러분 꼭 읽어 보세요. 어느날 우리 아이가 학교에서 오자마자 이런 얘기를 했다. 저희반에서 제일 가난한 아이가 엑스포 여행을 떠나지 못하게 되었는데 그 이유가 어머니가 가지 못하게 했기 때문이라고…

그리고 다음날에는 그 아이가 담임 선생님'덕분에 엑스포 구경을 갈 수 있게 되었다고 했다. 나는 아이에게 "선생님께서 여행비용을 주시기 전에 너희들이 먼저 혼자 떠나지 못하는 친구를 위해서 도와줄 생각을 했더라면 좋았겠다"는 말을 했다. 물론 그 친구가 자존심을 상할수도 있지만 그보다는 친구들의 따뜻한 우정을 고마워 했을 것이다.

요즘 신세대 아이들은 즉석음식이나 서양음식을 즐겨 먹고 컴퓨터나 전자 오락 게임에 익숙한 아이들이다. 또한 개성이 강하고 발랄하고 자기 주장도 강하다. 활발하고 의사 표현이 분명한 아이들이 부모님들은 대견하고 자랑스럽기도 하다.

하지만 인스턴트 음식처럼 깊은맛이 없고 가벼운 아이들이 될까봐 걱정이 앞서고 자기 주장이 너무 강해서 다른 사람을 이해하지 못하고 불행한 이웃을 봐도 외면만 하는 사람이 되지 않을까 우려도 된다.

학교에서도 자기 아버지가 좋은차를 샀다고 자랑하고 돈이 많은 것을 과시하고 좋은옷을 입고 비싼 운동화를 신었다고 뽐내고 있을때 아버지가 안계시거나 자동차도 없고 좋은 옷도 좋은 운동화도 없는 아이들이 어떤 생각을 하고 있을지 생각해보자. 그 아이들 대부분은 친구들을 증오하고 부모님을 원망하고 이 사회도 싫어하게 될 것이다.

내것이 많아도 절약할 줄 알고 더 나아가 사회에 도움을 줄 수 있는 사람으로 성장할수 있다면 더바랄 것이 없다.

나는 항상 아이들에게 이런 점을 강조한다. 나보다 못한 사람을 낮춰보지 말고 불행한 이웃을 보고 외면하지 말지며 도울 수 있는 길을 생각해보라고…

또 이런 얘기도 들려준다. 어머니가 어렸을때는 거지가 무척 많았는데 농사를 지으시는 시골할아버지 댁에 가면 거의 날마다 쌀과 밥을 얻으러 왔다. 할머니께서 그사람들에게 밥을 지을때는 소반에 반찬과 함께 차려 주고 물까지 마시게 했다. 어려운 사람을 낮춰 보지 않고 도움을 준 좋은 본보기라 생각한다.

TV에서 이웃돕기를 한다고 하면 얼굴을 보이고 이름이라도 자막에 나오게 하려고 앞다투어 나간다. 물론 그것이 나쁘다는 이야기는 아니다. 그것보다는 나만을 생각하는 이기심을 버리고 나타나지는 않지만 나에게 가까운 친구나 이웃들에게 필요할때 도움을 줄 수 있고 사랑을 줄 수 있는 사람이 되어야한다. 그것이 아주 작은것이라도 괜찮다.

「게임챔프」를 애독하는 우리 아이들이 우리 사회에 꼭 필요한 사람이 되기를 바라면서 여러분의 부모님 마음을 몇자 적어 보았다.

「게임챔프」는 게임 매니아만을 위한, 청소년만을 위한 책은 결코 아닙니다. 건전한 게임을 가족과 함께 즐기는 모습을 원하듯 챔프도 부모님과 함께 보는 책이 되기를 바라고 있습니다.

그래서 창간1주년을 맞아 새롭게 챔프의 「사랑컬럼」이라는 공간을 마련했습니다. 비록 작은 공간이지만 우리의 아이들에게 들려주고픈 부모님, 선생님, 형님들의 따뜻한 이야기를 모집합니다. 밝게 자라는 우리 아이들의 모습을 볼 수 있을 것입니다.

보내실 곳:서울시 용산구 원효로 1가 116-2 게임챔프 사랑컬럼 담당자 앞
문의처:702-3213
채택된 원고는 소정의 원고료를 드립니다.

잠깐만

챔프 캐릭터로 써 주세요.

안녕하세요. 저는 게임챔프 애독자인데, 다름이 아니라 제가 캐릭터를 하나 그려 보았는데, 이것을 게임챔프 캐릭터로 하면 안될까요?

원래 이름은 '오리 배트맨'인데, 챔프 덕(CHAMP DUCK)이라고 하면 어때요? 그러면 좋지 않을까요?

박찬현/
지 동림

겜훈장이 챔프점수 200점을 드리겠습니다.

게임챔프 일본어 강좌

게임챔프 애독자 여러분 안녕하세요! 깊어가는 이 가을 자봉위에 홀로 피어있는 호박꽃을 닮은 여자! 춘리에요! 가을 우수에 젖은 춘리의 애뜻한 심정을 시 한수로 대신할랍니다.

류는 갔습니다… 아아사랑하는 나의 류는 갔습니다!
푸른 도복을 둘러메고 캐미의 스테이지를
향하여 난 작은길을 걸어서 차마 떨치고
갔습니다! 바드득! 바드득!
그놈은 울며 애원해도 뿌리치고 갈 놈입니다!
아아 춘리는 도저히 참을 수 없노니 내 그대에게 신필살기
손톱권의 위력을 보여주리라!!

오~ 가엾은 비련의 여인 춘리! 드디어 백한번째 딱지를… 퍽! 아니 처음이랍니다!! "치~ 갈테면 가라지! 한두번 차여보나 뭐… 읍!!(들켰다!)" 그래도 춘리는 춘리를 아껴주는 애독자 여러분이 있는 한 절대 울지 않으렵니다. 자! 새롭게 변신한 춘리와 함께하는 새출발 일본어 강좌! 시작해 볼까요?

춘리와 함께하는 50음도 무차별 공략!!

「50음도」란 우리말의 기역, 니은… 아, 야, 어, 여…와 같이 일본어의 기초라고 할 수 있답니다.

그리고 ひらがな(히라가나)와 カタカナ (가타카나)는 글씨체가 다를 뿐 발음은 똑같아요. 보실래요?

예) あ ア 아

똑같이 '아'라고 발음하지만 あ는 히라가나이구요, ア는 가 아니 그렇~게 깊은 뜻이!! 타카나랍니다.

あ(ア)	か(カ)	さ(サ)	た(タ)	な(ナ)	は(ハ)	ま(マ)	や(ヤ)	ら(ラ)	わ(ワ)	ん(ン)
a	ka	sa	ta	na	ha	ma	ya	ra	wa	n
い(イ)	き(キ)	し(サ)	ち(チ)	に(ニ)	ひ(ヒ)	み(ミ)		り(リ)		
i	ki	si	chi	ni	hi	mi		ri		
う(ウ)	く(ク)	す(ス)	つ(ツ)	ぬ(ヌ)	ふ(フ)	む(ム)	ゆ(ユ)	る(ル)		
u	ku	su	tsu	nu	hu	mu	yu	ru		
え(エ)	け(ケ)	せ(セ)	て(テ)	ね(ネ)	へ(ヘ)	め(メ)		れ(レ)		
e	ke	se	te	ne	he	me		re		
お(オ)	こ(コ)	そ(ソ)	と(ト)	の(ノ)	ほ(ホ)	も(モ)	よ(ヨ)	ろ(ロ)	を(ヲ)	
o	ko	so	to	no	ho	mo	yo	ro	o	

이건 또 뭐야? 으으… 탁음과 반탁음이란 놈이군! 그래도 난 멈출 수 없다!!

탁음

が(ガ)	ざ(ザ)	だ(ダ)	ば(バ)
ga	za	da	ba
ぎ(ギ)	じ(ジ)	ぢ(ヂ)	び(ビ)
gi	ji	ji	bi
ぐ(グ)	ず(ズ)	づ(ヅ)	ぶ(ブ)
gu	zu	zu	bu
げ(ゲ)	ぜ(ゼ)	で(デ)	べ(ベ)
ge	ze	de	be
ご(ゴ)	ぞ(ゾ)	ど(ド)	ぼ(ボ)
go	zo	do	bo

반탁음

ぱ(パ)
pa
ぴ(ピ)
pi
ぷ(プ)
pu
ぺ(ペ)
pe
ぽ(ポ)
po

탁음이란 カ행, サ행, タ행, ハ행에 니고리(탁점부호 : ")라는 것을 찍어서 만든 글자랍니다. 발음도 물론 틀려요. 그

래도 훨씬 예쁘죠?

그리고 반탁음이란 ハ행에 니고리 대신 동그라미 표시를 해서 만든 글씨랍니다. 한마디로 아주 공갈 염소똥♬

예)

は(ハ)	ば(バ)	ぱ(パ)
ha	ba	pa
하	바	파

"아 일본어 50글자를 모두 외웠더니 머리가 깨질것같아~" 자 그대는 이미 일본어의 기초를 통달하였느니라! 이제 다음호를 기대하면서 게임을 즐기도록 하여라 허험!

챔프점수 1만점타기 일본어 종합시험

"백점맞아 만점타고 만점타서 선물받자!!"

자! 책을 모두 책상 속에 집어 넣으세요!! 시험은 정정당당하게 봐야 한답니다. 문제는 챔프 1월호부터 11월호까지의 일본어 강좌에서 출제되니까 열심히 공부한 애독자라면 간단히 맞출 수 있을 거예요. 행운을 빌께요!

다음 일본어를 우리말 뜻으로 고치세요!

1) [アクション]
2) [ストリトーファイタ]
3) [なまえ]
4) [ゲームチャンプ]
5) [ありがとうございます]

다음은 춘리의 만화극장에 출제된 문제예요. 어느 것을 돌려야 할까요?

6) ①A ②B ③C

마지막 문제는 춘리의 만화극장에 출제되어 있어요. 총 6문제의 정답을 엽서에 적어 보내 주시면 10명을 추첨하여 챔프 최고의 점수인 1만점을 드리겠습니다! 약속!!

춘리의 만화극장

문 종현

챔프점수 **1,000**점

どれを まわせば いいか? (도레오 마와세바 이이까?)

어느것을 돌려야 좋을까?

どれ(도레) : 「어느것」

＊ 참고로 말하면 これ(고레)는 「이것」 それ(소레)는 「그것」 あれ아레)는 「저것」이라는 뜻이예요!

を(오) : 목적격 조사 「~을(를)」의 뜻이랍니다!

まわせば(마와세바) : 동사 まわす(돌리다)의 가정형으로써 「돌리면」이라는 뜻이 되지요. 이해가 안가시는 분은 FAX나 전화로 연락하세요!

いい(이이) : 「좋다」라는 의미입니다!

か(카) : 의문을 나타내는 조사로써 우리말의 「~(걸)까」라는 뜻이랍니다!

춘리가 알립니다

게임일본어를 전화·편지 및 팩스문의로 알 수 있대~요!!

게임챔프 창간 1주년을 맞이하여 저희 일본어강좌에서는 게임 일본어 응답서비스를 실시하기로 했어요. 일본어 강좌의 지면이 좁은 관계로 쇄도하는 여러분의 엽서를 감당하기 벅차거든요… 이제부터는 편지나 전화 또는 가까운 편의점 등의 팩스를 이용해서 골치아픈 일본어 문제를 해결하세요!

▶ 편지 보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 일본어 강좌 담당자 「춘리」앞
▶ 팩스 보내실 곳 : (02) 702-3215 춘리앞
▶ 전화 문의처 : (02) 702-3213 춘리를 찾으세요 (토요일 오전 11시~오후 1시까지)

보너스특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차에 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 '챔프티켓'을 모아 챔프창구에서 표를 끊으시면 점수와 선물의 혜택을 드립니다. 애독자 여러분! 환상적인 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 1주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 1부 또는 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로 만족할 수 없는 여러분들을 갸륵히 여겨 '게임챔프' 역장님이 드리는 멋진 선물!!! 게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝!

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'을 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타 가세요. 상품은 240점부터 드리겠습니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…

빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '보너스 환상퀴즈', '버그를 잡으세요', '크로스 퍼즐 게임' 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 말도록.

또한 창간 1주년 호부터12개월치 챔프티켓을 모아오시면 게임챔프에서 발행하는 단행본 1부를 드리겠습니다.

12월호 보너스환상퀴즈

문제 : 게임챔프는 92년 11월 5일날 발간된 비디오 게임 전문지로이며 게임 관련 단행본을 많이 발간했습니다. 그렇다면 현재(93년 11월 5일)까지 1년간 발간된 단행본은 모두 몇권일까요?

* 이 문제의 정답을 아시는 분은 반드시 애독자엽서에 정답을 기재한후 11월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 소정의 챔프점수를 드리며, 그중 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요.

관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다.
(정답자 발표는 1993년 12월5일에 발행되는 게임챔프 94년 1월호를 보세요.

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 게임음악 테입	1,500점 게임 음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본 또는 게임 캐릭터 인형
2,500점 터보 조이 패드	2,700점 게임 문구 셋트	3,000점 패밀리용 게임팩 또는 IBM 게임 디스켓	4,000점 스포키 시계
4,500점 오리지널 만화 비디오	5,000점 SFC 또는 MD게임팩	6,300점 RPG용 조이스틱	6,500점 게임 캐릭터 시계
6,700점 SFC용 멀티텝	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

크로스 퍼즐 게임

9회 크로스 퍼즐게임 정답

슬	라	임		건	트	렛		열
	이		오	반			헌	혈
쌔	징	오	라		만	선		격
클			버	그		헹		투
	실	피	드		환	상	사	전
강	속	구		스	타			설
도		왕			지	렁	이	
	덧		브	레	스		스	화
구	니	오			타	즈		염

12월호 크로스 퍼즐게임

마감 : 93년 11월 20일까지
응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 「크로스 퍼즐 정답란」에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.
당첨자발표 : 게임챔프 94년 1월호

문제를 내 주신분:
○○○/

슈퍼컴보이용 최신 게임팩 1개를 드리겠습니다. 이름을 명시하시지 않으셨으므로 게임챔프 '크로스퍼즐' 담당자 앞으로 전화주세요.

협찬 : ☎ 불독/703-0043

가로

1. 조금있으면 RAM이 18MB로 확장됨,
2. 류에게 진 사천왕
4. 찬물에 다으면 여자로 변함
6. 드래곤 ○○○
8. SFC용 슈퍼 마리오 ○○○
10. 피코로와 비슷한 전투용 나메크 성인
12. 닌텐도의 마스코트
14. 세가의 마스코트
16. 스화 Ⅱ의 레슬링 선수
18. 통키의 라이벌
20. 화이널 화이트의 여자 캐릭터
22. CD알라딘보이의 폴리곤을 탑재한 게임
24. 이스 시리즈의 제작사

세로

1. 테니스, 탁구의 동점 처리
3. 스화 Ⅱ의 대걸래 머리
5. 게임챔프 8월달 128쪽 ○○를 고를 수 있다.
7. ○○○환타지 V
9. 선택하다. 영어로 !
11. 드래곤 퀘스트 Ⅳ의 세계 최고의 무기상점 주인, 쿳수염
13. 손오공의 코없는 친구
15. DQ의 제작사
17. 손오공의 최대 필살기
19. 선택의 영어발음
21. 한조우랑 비슷한 월드히어로의 캐릭터
23. 정품시장의 문제점은 불법복제
25. SF Ⅱ의 제작사

● 억세게 운좋은 분들 ●

지난달 크로스 퍼즐 정답 기재란이 애독자 엽서에서 누락되었습니다. 이점 죄송하게 생각하며 엽서로 보내신 정답자 분들을 발표합니다.

제9회 크로스 퍼즐게임 당첨자

김종훈/부산시 동구 수정1동 1048
이상 1명은 게임팩 1개

협찬 : ☎ 게임타운/706-5599

강성호/
양길수/
한정하/
최상수/
박호신/
최병길/
한성호/
양경표/
한승호/

이상 9명은 챔프점수 300점

*제12회 보너스 환상퀴즈 정답자 발표

정답 : 15명
강현옥/
이상 1명은 수퍼 알라딘보용 최신 롬팩 1개

협찬 : ☎ 스테이지 1/702-5087

차현호/
이상훈/
임태현/
강대식/
나정태/
한성호/
최정남/
이상 9명은 챔프점수 300점

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

10,000점 슈퍼 스코프

12,000점 게임기어

14,000점 워크맨

15,000점 저가형 수퍼 알라딘 보이

17,500점 CD 워크맨

20,000점 슈퍼컴보이

22,000점 PC엔진 GT

24,000점 PC엔진 듀오R

26,000점 CD 알라딘

27,000점 네오지오

28,000점 원더 메가

31,000점 게임 전용 모니터

33,000점 마티

35,000점 LD 플레이어

38,000점 3DO

38,000점 이상이면 64비트 제규어 게임기

틴틴갤러리

언제나 새로운 틴틴갤러리. 이번호부터는 보다 많은 독자들의 그림을 게재할 예정입니다. 물론 이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 1개를 드리구요!

이달의 장원

아랑전설 2 화려한 필살기

신동희/

이번달에 가장 뛰어난 그림입니다. 슈퍼컴보이 팩 하나를 보내드리겠습니다.

성검전설 2

김 재홍/

챔프점수 150점

슈퍼 스트리트 화이터

이 재호/

챔프점수 400점

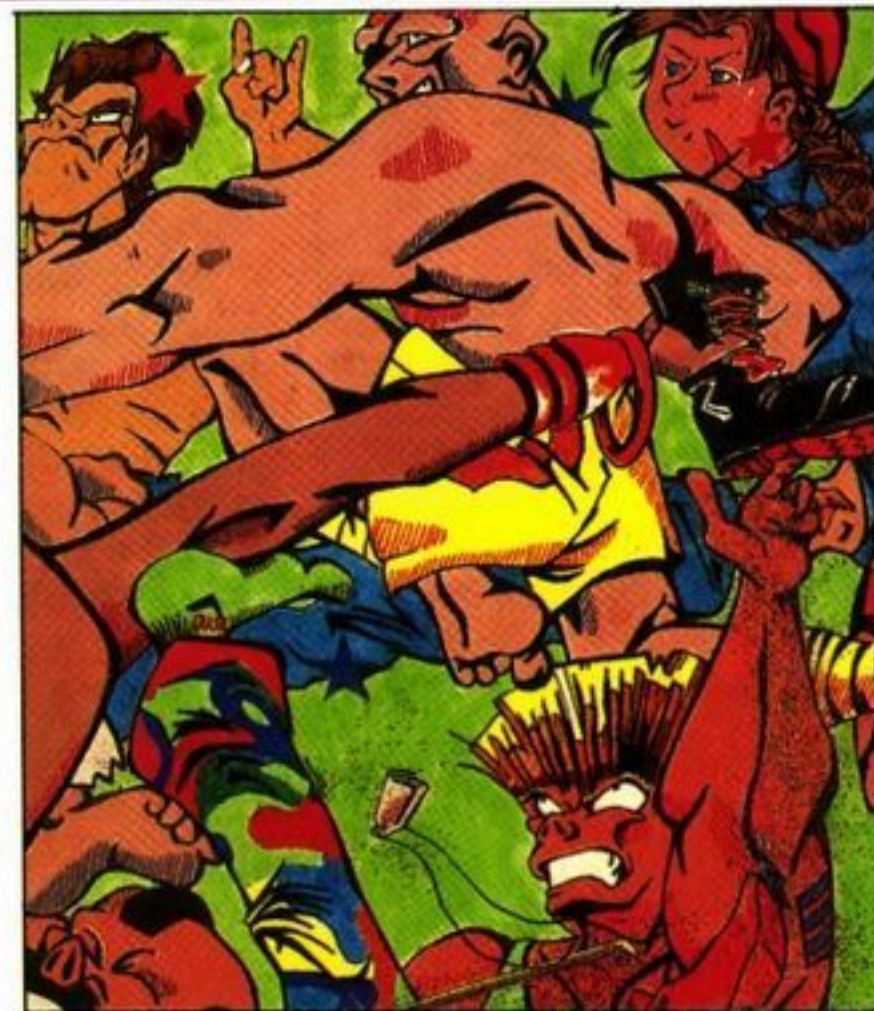
소닉 2 자! 달리자!

남궁 범/

챔프점수 400점

사무라이 쇼다운

윤 성준/

챔프점수 300점

슈퍼 스트리트 화이터

정 범철/

챔프점수 700점

챔프를 든 사무라이

박 주석/

챔프점수 250점

사무라이 톨파

이 용희/

챔프

오

김 태완/

챔프점수 500점

귀여운 란마 1/2

김 문자/

챔프점수 250점

김준수/

챔프점수 700점

사컷만화

검술

슈퍼 스화의 예쁜 캐릭터 전시

김 두현/

챔프점수 200점

이러쿵 저러쿵

유인촌의 보디가드!

어느 날 최 불암과 그의 부인 김 혜자가 극장에 가서 영화 보디가드를 보았다. 영화를 다 보고나서 김 혜자가 "유 인촌 연기 잘한다!"라고 감탄을 했다. 그 소리를 들은 최 불암은 화를 벌컥 내면서 "무식한 소리 좀 그만해! 왜 미국 영화에 유 인촌이 나와!" 그러면서 하는 말!

"인순이 노래는 정말 끝내줘!"(휘트니 휘스턴을 인순이로 착각함)

—이러쿵 저러쿵은 창작성+재미를 우선으로 합니다—

스트리트 화이터 2

남 성현/

챔프점수 160점

류의 승룡권

남 경필/

챔프점수 500점

사이렌트 메비우스

김 정훈/

챔프점수 300점

로도스섬 전기

김 재태/

챔프점수 210점

왕 중 왕

이 준호/

챔프점수 350점

톨네코의 모험

강 세일/

챔프점수 450점

버·그·를·잡·아·라

챔프창간 1주년 기쁨은 버그헌터 들의 진급에서

"으하하 ! "이 웃음은 버그왕초의 행복이 깃든 웃음입니다. 창간 1주 년의 기쁨도 그러하겠지만 1년동안 버그헌터가 되려는 챔프 독자들의 엽서가 하루도 '잠깐'뒨 날이 없었기 때문입니다. 그간 '신한국 창조' '재산공개' '실명제'로 큰 홍역을 치른 버그왕초, 이제는 떳떳히 버그헌터들을 위해 살아나가고 있습니다. 앞으로 창간 2주년이 되든 10주년이 되든 하해(강이나 바다같이 넓은)와 같은 이 버그왕초님의 마음은 변함이 없을 것임을 맹세합니다. 챔프창간 1주년이 되기까지는 버그헌터 뿐만아니라 챔프 독자들의 힘이 컸습니다. 이에 감사를 드리기 위해서 버그를 잡아라 코너에서는 창간 1주년 기념 보너스로 챔프점수 200점씩 드리겠습니다.

이번호의 주제 :
버그왕초의 버그왕초에 의한 버그왕초를 위한 버그헌터 들의 버그잡이 !

주제 당첨자

손수창/

하사점수 700점 (500점+창간 보너스점수 200)

그외 400점을 받으실 분들 점) (200점+창간 보너스점수 200

유운종/
이준영/
지난호에 주제를 보내오신 분들과 당 첨자가 적은 관계로 2명을 선출합니다.

선정 버그를 공개합니다.

* 본지	* 부록
P 148 시카코 북스-불스	P 64 페르시아의 왕자 6장-5장
P 75 아랑전설 2의 메가 8M-20M	P 30 백곤떨어지기-백근떨어지기
P 54 3위에 오른 세라문-5위	P 33 사카트-사가트
P 78 우큐-우쿄	P 31 사진이 바뀜
P 75 잠영권-참영권	P 73 응모방법에서 정담-정답
P 54 마이티 화이널 화이트 Ⅱ-마이티 화이널 화이트	P 64 프린세스 메이커, 가이닉스-가이낙스
P 100 슈퍼컵보이-슈퍼컴보이	P 40 하웰의 집은 마직-아직
P 80 만들었따-만들었다	P 72, 64 가격 3,500원-3,200원
P 68 필실기가 여기있다. ! -여기있다 !	P 156 이달의 베스트 캐릭터 핫도리 한조-이가 한조
P 105 지난달 「유 에프 오」는 107에 있습니다-P 107는 9월호 답.	책받침 부록-모탈컴바트-모탈컴뱃
P 54 제3차 슈퍼로봇대전 16M-12M	기타 버그는 하단에 공개합니다.

★★★ 챔프점수 750점

(기본점수 50점+창간 보너스점수 200점+임명점수 500점)

유철재/

버그도 세일하니

■유철재 독자는 창간 1주년을 기념하여 버그를 세일하였습니다. 그외에도 챔프를 사랑하는 마음도 한국의 모든 여러 분에게 세일하였으면 하는 바램에서 버그헌터로임명하였습니다.

■선정버그-왕초가 제시한 버그를 딱 잡아주셨습니다. 본지 P 54, 미소녀 세라문은 3위가 아니라 5위입니다. 부록 P 73, 응모방법에서 정담-정답.

■이외에도 다수 잡아주셨으나 다른 버그헌터들을 위해 하나만을 공개하겠습니다. 보다 많은 버그헌터의 임명을 위해서입니다.

★★★ 챔프점수 650점

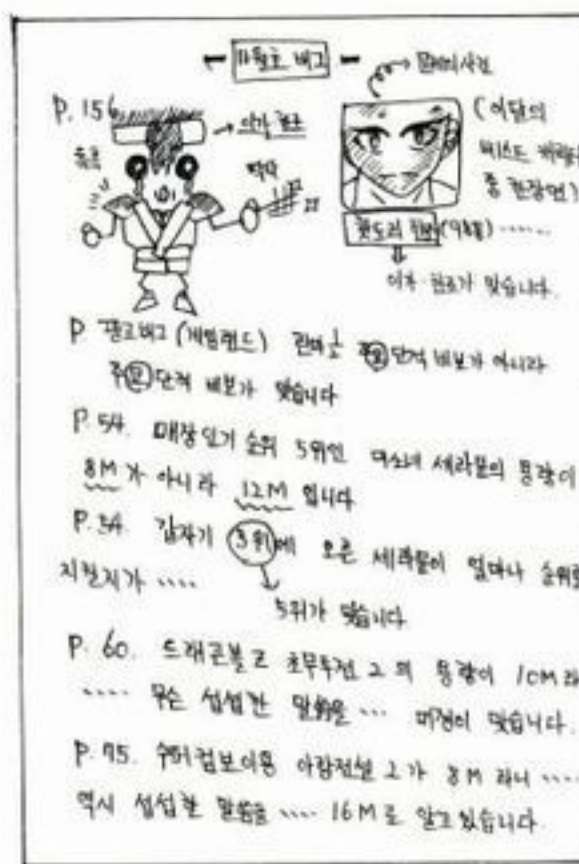
(기본점수 50점+창간 보너스점수 200점+임명점수 400점)

양성수/

내 이름 돌리도

■천성적으로 타고난 그림을 엽서에 공개한 양성수 독자. 그는 비록 적은 버그를 잡은 주셨지만 버그 하나에 애착을 가지고 엽서를 보내주셨습니다. 이런 마음이 챔프를 발전시키는 마음이며 국가 발전에 일익을 담당하는 것입니다.

■선정버그-본지 P 156, 이달의 베스트 캐릭터의 한조의 이름이 핫도리 한조로 되어있습니다. 이가 한조가 맞습니다. 부록 P 64, 프린세스 메이커 가이닉스-가이낙스. P 72, 64의 3,500원이 아닌 3,200원입니다. 그외 많은 분량의 버그를 잡아 주셨습니다.

■일목요연하게 버그를 잡아 보내셨는데 이런 분들이 계신한 한국의 게임산업은 반드시 발전될 것이라는 믿음에 버그헌터로 임명했습니다.

이달의 초특급 버그헌터

★★★ 챔프점수 5001점

(기본점수 50점+창간 보너스점수 200점+초특급점수 4751점)

조대승/

■처음 버그잡이에 손을 댄 풋내기 버그헌터 치고는 믿기지 않을 정도로 섬세함을 보여주셨습니다. 글씨는 악필이지만 유비가 삼고초려했듯이 그런 끈기를 가지고 잡아주셨습니다. 특히 관우와 장비대신 누나들 두 분의 저지에도 불구하고 20시간에 걸쳐 끝장을 냈다고 합니다.

■선정버그-본지 P 75, 아랑전설 2의 메가 수가 8M가 아닌 20M입니다. 그리고 같은 페이지의 잠영권이 아니라 참영권이 맞지 않습니까. P 40, 하웰의

집은 마직−아직. 조대승 독자는 이외에도 챔프에 득실거리는 버그를 총망라하여 주셨습니다. 지면 관계상 생략하며 다음 버그헌터에게 바톤을 넘깁니다. 바톤터치！

■다른 분들의 입장도 마찬가지라 보고 있습니다. 아직은 인식부족과 게임문화의 확산이 미흡한 이유때문에 게임과 게임잡지 손에 쥐는 것을 못마땅한 시선으로 보고있습니다. 하지만 게임과 게임챔프를 사랑하는 분들이 계신한 그러한 시선들은 재인식 되리라 믿습니다. 모두 그날을 기다리며 서로를 사랑합시다.

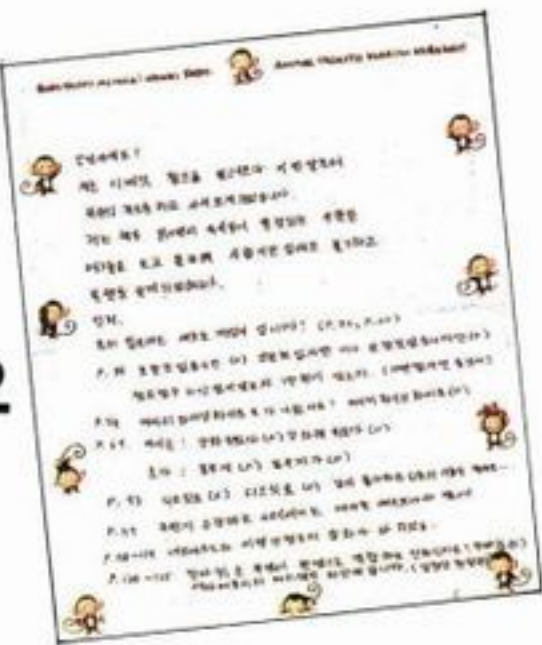
■조대승 독자여！ 버그잡느라 수고했습니다. 이에 챔프에서는 보답을 하기위해 슈퍼컴보이용 롬팩을 준비했습니다. 집이 서울이네요. 챔프본사로 직접 방문바랍니다.

★★★ 챔프점수 **900점**

(기본점수 50점+창간 보너스점수 200점+임명점수 650점)

김형수/

시험도 중요, 버그도 중요

■게임챔프 11월호, 우연한 일치인지 시험기간에 맞추어 발간되었습니다. 챔프에서도 시험때문에 챔프를 읽지 않으면 어쩌나 하고 마음고생을 많이 했습니다. 하지만 역시 챔프맨들은 "공부도 잘하고 게임도 잘하고"였습니다. 버그왕초는 이 사실들에 흐뭇함을 가지고 임기가 끝나도 계속해서 여러분들의 뒷바라지를 하기로 마음 먹었습니다.

■선정버그−본지 P 54, 마이티화이널 화이트Ⅱ가 아니고 마이티 화이널 화이트입니다. 시리즈 아직 나오지 않았죠. P 54 제3차 슈퍼로봇대전이 16M가 아닌 12M입니다. 부록 P 64, 페르시아의 왕자 6장이 아닌 5장이 분명합니다.

■그 동안 챔프를 빌려보다 이번달부터 비장의 각오를 하고 사서 보게되었다는 김형수 독자를 버그왕초도 축하드립니다. 챔프는 잠깐 빌려보는 차원이 아닌 영구보존용이라는 것을 강조하며 김형수 독자를 버그헌터로 임명합니다.

★★★ 챔프점수 **800점**

(기본점수 50점+창간 보너스점수 200점+임명점수 550점)

박미완/

엄마, 나 챔프에 나왔어요！

■"동그라미를 그리고…까만 콩이 두알！ 주먹밥이 한개！ 앗, 진짜 카비다." 지난호에 패밀리 공략에 들어갔던 '별의 카비'를 그려보내 주셨습니다. 정말 똑 같네！

■선정버그−본지 P 148, 시카코 북스가 아닌 '시카고 불스' 입니다. 팀명이 바뀐 것을 알면 얼마나 서운하겠어요. 그래도 유명한 챔프에 이름이 실렸는데… 이외에 다수 있으나 너무 많이 잡아 모두 검토하는 중에 버그왕초 눈에 경련을 일으키고 입원 중.

■사랑하는 엄마！ 저 챔프에 나왔어요. 이를 계기로 공부도 열심히하고 또 게임도 적당히 하는 우등생이 될거예요！ 그리고 하나 부탁이 있는데 게임팩 하나 사주세요. 그러면 성적 올릴 자신있어요.

★★★ 챔프점수 **500점**

(기본점수 50점+창간 보너스점수 350점+임명점수 100점)

조원기/

아저씨 약속을 지키세요

■책방 아저씨는 미워！ 챔프가 도착한다는 시간을 마구마구 변경해 버리는 거 있죠！ 그래서 방과 후 시간까지 애타며 기다리다 "떡"하니 있는 것을 사가지고 기쁜 마음으로 집으로 귀가. 이 마음을 버그왕초는 아실까？

■선정버그−본지 P 80, '만들었따'는 아니고 '만들었다'. P 105 지난달 「유 에프 오」는 148페이지에 있습니다. 107페이지는 지난호의 답입니다. 부록 P 33, 사카트가 아닌 사가트입니다. 이외에 기타 등등.

■한국의 게임매니아의 마음을 버그왕초는 헤아립니다. 적은 한달 용돈을 쪼개며 챔프를 사려고 하는 마음. 그리고 챔프를 들고 기뻐하는 모습. 버그왕초는 울었습니다.

※초특급 버그헌터를 비롯한 애독자 여러분！ 이번호에도 어김없이 버그를 투하합니다. 꼭꼭 숨은 버그를 잡아 점수도 타고 버그헌터의 고독한 마음도 흐뭇하게 만듭시다！

그외 선정된 버그헌터는 다음과 같습니다

★★★ 몽땅 챔프점수 **450점** (250점+창간 보너스점수 200점)

김주현/

백병호/

김민석/

최대진/

이경한/

주성탁/

박현우/

최대운/

이규선/

유용선/

용남중/

박준수/

김진만/

서형욱/

이외 11월호 버그는 다음과 같습니다

＊본지 P 148 플은 불이 맞습니다. 같은 페이지 토비세잌켈(X) 로니세이컬리(0). P 124에서 란마 2/1(X) 란마 1/2(0). P 75 승룡권은 승룡탄이 맞죠. P 58 화이널 환타지 6에서 비공전(X) 비공정(0). P 50 미국와는 미국과가 맞습니다. ＊부록 P 34 커다른(X) 커다란(0). P 56 9명는(X) 9명은 (0)이 옳습니다. 또한 부록 표지에 월호 수가 나와있지 않았습니다. 물론 게임챔프 11월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나 다른 버그들을 많이 투하하였습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 백배 사과드리며 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

업체탐방/빅코

"한국도 일본에 게임수출한다"

용호의 권, 아랑전설 시리즈, 사무라이 쇼다운 등 기라성 같은 아케이드 액션 게임을 우리들에게 소개해주었던 한국 아케이드 게임의 대명사 빅코!

이제 빅코사는 일본 게임을 수입 국내 공급 차원을 뛰어넘어 게임의 원산지인 일본으로 역 수출한다는 야심을 가지고 국산게임 '왕중왕'을 자신있게 선보이고 있다.

한국 아케이드 게임의 산증인인 동시에 한국 아케이드 게임의 선두 주자인 빅코사를 게임챔프에서는 창간 1주년 기념으로 전격 탐방했다.

시작은 미흡하지만 미래는 창대하리라!

현재 빅코사의 주역이라고 할 수 있는 김 웅재 사장. 처음 사업을 시작한 것은 지난 15년 전의 일이라고 한다. 사업을 시작했을 때만해도 미국에서 실패도 많이 하고 한국에서는 불법 팩이 난무해 고생도 많이 했지만, 이 역경을 극복하고 아랑전설 시리즈, 용호의 권, 최근의 사무라이 쇼다운에 이르기까지 엄청난 히트작을 국내에 공급했다. 그리고 이 히트된 상품의 잉여금 대부분을 개발에 투자해, 이제 게임 원산지인 일본에도 국산게임을 역 수출할 정도로 지금은 개발에 힘쓰고 있다.

한국 최초의 아케이드 액션 게임이고 처음 만든 게임이지만 일본 게임과 비교해서 전혀 손색이 없는 '왕중왕(올 10월 말 발표)'을 비롯해 '왕중왕 2'등 앞으로 국산 게임을 더욱 개발해 게임의 원산지인 일본은 물론 대만, 그리고 중국까지 수출을 해 우리나라의 위상을 세계 곳곳에 떨칠 예정이라고 한다.

이제 일본만이 게임 선진국은 아니다!

국내 최초의 아케이드 게임 왕중왕. 일반적으로 비디오 게임이나 I.B.M 게임 개발은 아케이드 게임과 비교한다면 많은 차이가 있다. 그 이유는 벌써 사운드와 그래픽은 물론 메가 수에서 엄청난 차이가 있기 때문에 왕중왕개발의 의미가 더욱 큰 것이다.

장장 3년에 걸친 시행착오와 부단한 노력으로 국내 순수 기술진이 만든 게임 왕중왕. 물론 제작 과정에서 일본의 S.N.K의 도움을 받은 것은 사실이지만 순수 국내 제작진에 의해 그리고 국내 아이템에 의해 개발되었다는 점에서 엄청난 의미를 갖는다.

이제 우리도 우리의 손으로 얼마든지 훌륭한 게임을 만들 수 있다는 미래에 대한 확신과 새로운 역사를 연 것이다.

특별인터뷰

김 웅재
빅코사 사장

챔프에서는 한국 아케이드 게임을 대표하는 빅코사 사장 김 웅재씨와 특별 인터뷰를 요청했다. 한국 아케이드 게임의 선두주자인 빅코사 대표인 그가 말하는 앞으로의 한국 게임 시장의 비전과 미래는 어떠한가?

챔프 : 왕중왕이 조금 있으면 국내 시장에 나온다고 하던데요. 국내 시장의 전망은 어떤지요?

김 사장 : 게임의 완성도라든가 그래픽 사운드 등 순수 국내 기술로만 만든 게임이지만, 대단히 잘된 작품이어서 발표되면 대단한 반응을 얻을 것이라고 생각합니다.

챔프 : 게임 개발 중 어려웠던 문제가 있었다면 어떤 것인지요?

김 사장 : 우리 기술진이 뛰어난 기술을 가지고 있는 것은 사실이지만 간혹 어려운 부분이 있어 일본 SNK사에 기술 협조를 받기 위해 일본으로 간 적이 있습니다. 그 때 언어문제로 약간 고생을 했습니다. 만약 이 기술진 전부가 언어로 고생을 하지 않았다면 더 빨리 왕중왕을 선보일 수 있었습니다만…

챔프 : 우리나라 게임 시장의 가장 큰 문제점은 무엇이라고 생각하십니까?

김 사장 : 역시 발전을 저해하는 불법 복사라고 합니다. 불법 복사는 자체 개발 의욕을 떨어뜨리는 아주 나쁜 습관이라고 생각합니다.

챔프 : 앞으로의 계획이 있으시다면?

김 사장 : 우리나라 인재가 우수하다는 것은 세계적으로 유명합니다. 이런 우리나라 인재들 가운데 게임에 관심있는 미래의 주역들을 육성하는 소프트웨어 개발학교를 설립해세계 시장에 한국인의 우수성으로 만든 게임을 자랑하고 싶습니다.

챔프 : 긴 시간 감사합니다.

"21세기의 꿈을 여는 멋진 게임문화의 창조"

—한국 유기장업 김갑환 회장 특별 인터뷰—

업소용 아케이드 게임인 아랑전설의 그 유명한 캐릭터 김갑환을 게임을 좋아하는 매니아라면 누구나 기억하고 있을 것이다. 태권도의 고수이며 막강한 파워를 지닌 캐릭터 김갑환! 초필살기의 공격앞에서 각국을 대표하는 무림의 고수를 모두 물리치고 정상에선 김갑환! 이 캐릭터가 국내 게임역사의 산증인으로 실존해 있는 인물이라는 사실 또한 많은 게임 매니아들은 익히 알고 있을 것이다. 지난달 겜훈장에 실제의 인물사진이 나간 이후로 많은 문의를 받은 비밀의 인물 김갑환씨가 바로 그 주인공이며 현재 '한국 전자 유기장업 협회' 회장을 역임하고 있다. 현재 57세의 나이로 아케이드 게임의 '김갑환' 캐릭터처럼 태권도의 유단자(4단)로 이번 챔프 초대석의 주인공으로 소개한다.

＊오락(오락실)에 대해 일반인들의 인식이 그다지 곱지만은 않은 것도 사실입니다. 이점에 대한 입장과 만약 그 개선점이 있다면 무엇일까요?

사실 사소한 사고는 어디에나 있기 마련인데 그러한 문제가 확대되어 오락실이 불명예의 장으로 오인되어 왔다는 점에서 대단히 슬프게 생각합니다. 또한 국내 유통업자의 잘못된 인식으로 초창기부터 현재까지 청소년 놀이 문화인 오락실의 발전이 없었던 것도 사실입니다. 이러한 여러가지 잘못된 요인들이 함께 맞물려 얼마전까지 지속되면서 그속에서 파생되는 여러가지 문제점들이 사회적 문제로 지적되기도 했습니다.

하지만 얼마전 이러한 문제점의 개선이라는 인식을 가지고 회원들과 함께 유기장 협회를 결성, 오락실의 올바른 놀이문화의 활성화 방안을 모색, 업자들의 게임문화에 대한 올바른 의식 고취, 유기기구의 개발 등으로 현재의 올바른 오락실의 모습의 재창조를 시도하게 되었습니다.

과거의 어둡고 좁았던 오락실에서 훤하고 넓적한 장소에서, 혼자 몰래 와서 즐기던 과거와 달리 온가족이 함께 즐길 수 있는 놀이의 장으로 활성화시켜 나가며 복제가 만연했던 부끄러운 과거의 습관을 버리고 정품화 시장의 합법적인 유통구조로 대외적인 떳떳한 서비스업으로의 전환을 모색하기 위해 노력하고 있습니다.

＊올바른 게임문화와 게임잡지의 관계를 어떻게 생각하십니까?

매스미디어는 정보화 사회에서 중요한 역할을 담당한다고 생각합니다.

그 중요성은 건전한 게임 게임정보 문화의 확산에 있어서도 결코 퇴색될 수 없다고 생각합니다.

외국 게임 잡지의 경우, 플레이어를 위한 참고서와 같은 역할을 담당하고 있지만 국내의 게임잡지의 경우는 빠른 정보와 완벽한 게임 공략으로 독자를 만족시켜 주어야 합니다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 '올바른 게임문화의 인식'과 '미래의 게임에 대한 비전을 독자에게 제시해 주는 일'이라고 생각합니다.

＊한국의 유기장 게임을 선도해가는 입장에서 평소의 신념이 있으시면 말씀해 주시겠습니까?

한길을 걸어온 저의 신념이라면 순간의 이익을 위한 편법보다도 올바른 방법으로 발전해야 한다는 것이 신념이자 경영이념입니다. 더불어 이를 발판으로 앞으로 계속 노력한다면 한국의 게임 산업의 전망은 밝다고 자신있게 말할 수 있습니다.

(취재 : 김종철 기자)

「유 에프 오」를 찾아라!

지난달 『유 에프 오』는 본지 49페이지 'S/W 개발전문인력을 위한 특강'의 문의처(765—6720) 밑에 있었습니다.

＊이 코너는 '유 에프 오를 찾아라'가 실린 페이지와 목차를 제외한 모든 페이지에서 '유 에프 오'라는 글자를 찾아야 합니다. 만약 지금 글자를 찾으셨다면 망설이지 말고 엽서에 유 에프 오가 출현한 페이지를 표시해 게임챔프로 보내주세요. 단 영문의 유 에프 오 : UFO라는 글자는 해당이 안됩니다.

11월호 『유 에프 오』를 찾은 당첨자

유충남/

이한길/

최미경/

한경호/

정충식/

박병호/

이장근/

한창남/

유천수/

곽재훈/

상품 : IBM-PC용 게임디스켓 각 1개씩

협찬 : 동서, SKC, 소프트네트, 지관, 금성

『유 에프 오』와 관련된 재미있는 이야기!

＊HiTel의 초자동

우리나라에는 전부터 '한국 UFO 연구회'라는 단체가 있어왔다. 세계적으로 UFO관심사가 날로 증가되는 것과 같이 국내에서도 점점 UFO 분위기가 고조되고 있다. 이에 발맞추어 이번에 HiTel에서도 UFO동호회가 개설될 예정에 있다. 이름은 '초자연 동호회'로서 UFO와 그밖의 심령현상, 피라미드 파워, 기 등에 대한 광범위한 주제들을 다루게 된다.

■『'유 에프 오'를 찾아라!』에 응모하려면■

게임챔프 본지에서 '유 에프 오'라는 한글로 된 글자를 찾으시면 11월 15일까지 관제 엽서를 보내주세요. 정답자를 추첨해서 3명에게는 재미있는 IBM—PC 게임 디스켓 또는 게임팩을 각각 1개씩 드립니다.

창간 이래 드디어 겜훈장의 실력을 인정받아 다음달부터 페이지가 증가됩니다.
게임문의 뿐 아니라 관련된 여러가지 의문점을 물어보시면 자세하게 답해드리겠습니다. 다양하고 재미있는 질문 많이 해 주세요.

Q1

저는 변세옥이라고 합니다. 안녕하세요. 다름이 아니오라 게임진행중 궁금한것이 있어 여쭙니다. 저는 SFC를 사용하는데 **브레스오브 화이어**를 하면 낚시대를 이용해 물품을 구하는 방법을 잘 모르겠습니다. 또한 낚시대 사용시 어떤 미끼를 사용하는지도 궁금합니다.

변세옥/팩스 사용

A

동료를 모은 후 음악의 나라 지하에서 철낚시대를 구해야합니다. 그리고 레벨을 높인후 고기를 건지러 가면 되지요. 낚시대는 일본어로 'さお'라고 표기합니다. 또한 가격이 비싼 미끼(독북어)를 사용하는 것이 고기도 잘 잡히겠죠. 낚[illegible] 가 없어서…

Q2

전 IBM-PC를 갖고 있는 유저인데 **'홍길동전'**에서 '낙천현'이란 마을에 도착하였습니다. 그런데 '을동이(괴수)'를 퇴치하려면 어떻게 해야 합니까? 그리고 천둥구슬과 바람구슬의 쓰임새를 가르쳐 주세요.

용남중/

A

우선 묘약을 찾은 후 주막에서 주먹밥과 합치면 효과 있는 무기(?)가 됩니다. 이것만 있으면 울동이인지 개똥인지 하는 놈을 물리칠 수 있습니다. 또한 구슬은 괴물(뱀처럼 생긴 동물)을 물리치면 죽어서 움직이지 않습니다. 이때 구슬을 사용하면 됩니다.

Q3

저는 **'드래곤볼Z-3'**를 구입해서 즐기고 있습니다. 그러나 인조인간 19, 20호를 찾지못해서 진행하지 못하고 있습니다. 어디에 있는지 가르쳐 주세요.

김민환/

A

이것은 너무도 유명한 질문인데… 모든 사람들이 잘 못찾는 장소중에 하나입니다. 우선 스테이지의 지도 왼쪽 중앙에 작은 동굴이 있습니다. 그 동굴 윗쪽 오른쪽을 잘 조사해보면 찾을 수 있을 겁니다.

Q4

안녕하세요. 저는 IBM-PC게임을 즐겨하고 있는 유저입니다. 다름아니라 **왕의 하사품**(King's Bounty)을 하고 있었는데 글쎄 이 암호표를 분실해서 게임을 할 수 없습니다. 부디 암호를 가르쳐 주세요.

김경규/

A

암호표는 정품 게임을 구입하면 얻는 아이템 중에 하나로써 이 아이템은 게임 시작에 중요한 역할을 담당합니다. 하지만 암호표를 잃었을 때 정품을 구매했다는 증거… 패키지, 오리지널 디스켓이 있다면 구입한 본사쪽에서 A/S를 받을 수 있을 겁니다. 하지만 의외의 경우로 소비자가 2개의 암호표를 획득했다는 의미로 해석하면 A/S를 해주지 않을 수도 있을겁니다.

Q5

Hell[illegible] SFC Fa[illegible]는 영어가 다[illegible]와서 한글로 [illegible]습니다.) 제가 알고 싶은 것은 **SFC-CD**에 관한 자세한 정보를 알고싶습니다. 메가CD와 비교해 분석해 주시면 더욱좋겠습니다.

정왕재/

A

꼭 영어쓰는 사람이 영어점수는 안좋더라! (겜훈장의 경험담) 우선 CD롬에 관한 사항은 게임챔프 8월호 스페셜 기획 '고성능 게임기 CD…'에 자세한 사양표가 나와 있습니다. 참조하세요. 여기서는 지면의 한계상 자세히 설명해 드릴 수 없네요.

Q6

저는 FC독자입니다. **'드래곤볼Z Ⅲ'**를 즐기고 있는데 쿠우라를 이기고 그 다음 스테이지에서 헤매고 있습니다. 다음 스테이지로 넘어가는 방법을 가르쳐 주세요.

김호중/

A

이곳은 앞에서도 언급했지만 손오공 일행은 인조인간을 찾아 결투를 해야 합니다. 그것이 바로 엔딩과 연결되기도 하는 결정적인 순간입니다. 우선 위에서 가르쳐 준 장소를 잘 찾아 싸워야 합니다. HP를 충분히 올리는 것이 중요 포인트 입니다.

Q7

슈퍼 컴보이용 **'성검전설 2'** 에서 레벨 9의 무기가 있는데 어떤 종류며 어디서 구할 수 있나요. 가르쳐 주세요.

조지훈

A

보물상 를 일단 찾으면 레벨 9의 무기를 쉽게 습득할 수 있습니다. 하지만 이 보물 상자는 적을 물리쳤을때 렘덤(비정상적)으로 얻을 수 있는 것이기 때문에 운이 좋아야 합니다.

Q8

으하하(웬 웃음!) 겜훈장 안녕하세요(웬 반말). 저는 FC를 가지고 있는 유저입니다. **'캡틴쯔바사 II'** 중에서 '가지다 쯔바사'

A

반말쓰면 듣는 훈장 기분 나쁘지… 숏다리인 독자가 반말을 많이 쓰더군요… (참고로 겜훈장은 롱다리) 캡틴쯔바사의 패스워드는 냉철하게 말하면 패스워드가 아니고 게임 데이타를 기록해 놓는 것입니다. 상황에 따라 패스워드가 바뀔 수 있으므로 잘 적어놓지 않으면 이어서 게임을 하기 힘듭니다.

Q9

저는 슈퍼 컴보이용 **'반숙영웅'**을 하고 있습니다. 그런데 제 11화에서 패스워드를 어떻게 배열하는지 몰라서 보스를 만나지 못하고 있습니다.

신근영/

A

우선 화면에 나와있는 문장을 잘 조합해야 합니다. 하지만 많은 패스워드를 다 소개해 드릴 수는 없습니다. 그러므로 화면에 나와 있는 단어를 적절하게 잘 조합시켜서 문장을 만들면 됩니다. 처음에는 어렵지만 익숙해 지면 그다지 큰 문제는 없습니다. 일본어 사전을 준비하는 것도 좋은 생각입니다.

Q10

안녕하세요. 저는 슈퍼 컴보이용 **FF V**를 즐기는 게임챔프의 애독자입니다. 그런데 '4개의 석관'중 2번째 석판의 보스가 너무 어렵습니다. 걸핏하면 마법이 안 통하다가 적의 공격도 까다로와서 제대로 싸워보지도 못하고 죽고 맙니다. 방법이 없을까요?

김종웅/

A

후후후— 2번째 보스는 운이 좋아야 물리칠 수 있는 보스입니다. 우선 보스가 분신하면 여러 마리의 가짜 보스가 등장하는데, 그중 한명을 잘 골라 공격해야합니다. 그러기 위해서는 레벨이 많이 올라야 합니다. 참고로 전체 공격을 가하면 적들이 모두 반격해 오므로 절대 사용하지 않는것이 중요합니다.

Q11

안녕하세요. 저는 이번 추석때 IBM-PC용 **'마의 제국'**을 샀습니다. 그런데 마의 제국 인스톨 방법을 잘 모르겠습니다. 방법이 없을까요?

최수회/

A

엽서를 2장씩 보내다니… 게임 패키지 속에 들어있는 메뉴얼을 잘 읽어 보시는 것이 좋습니다. 그리고 C-ONFIG(컨피크)화일에 'FILES=30', 'BUFERS=25'라고 정의 해 주어야 합니다. 그후 'SETUP'이란 실행화일로 자신의 시스템을 셋팅한 후에 'A'디스크에 1번 디스켓을 넣고 'INSTALL'이라는 명령을 치면 간단히 인스톨 됩니다. 그후 'GOD'라는 실행명령을 치면 게임이 시작됩니다. 그래도 안되면 지관(유)797-5308로 연락해 문의 하세요.

Q12

성검전설 2는 친구가 그러는데 3인용이랍니다. 그게 정말입니까?

윤현석/

A

그렇습니다. 정말 3인용이 되는 게임입니다. 우선 필요한 장비는 멀티텝이겠죠. 그리고 멀티 텝을 갖고 있다면 패드를 연결해 셀렉트 버튼을 누르면 3명의 캐릭터를 각자가 조종할 수 있습니다.

Q13

안녕하세요. 겜훈장님 저는 요즘 **DQ V**를 즐기고 있는 독자입니다. 그런데 문제가 있습니다. 신전에서 비앙카를 찾고 그란바니아로 돌아왔는데 아리오스와 아이린이 주인공을 따라 가지 않습니다. 아리오스와 아이린이 없으면 마계의 문을 열지 못하는데 어떻게 하면 좋겠습니까?

김성용/

A

그들은 가짜가 아니면 마네킹 쯤 되는 아이들입니다. 그들에게 아무리 애원을 해도 따라가지 않을 것입니다. 술집에 가보면 몬스터를 파는 곳이 아니라 사람을 파는 곳이 있을 것 입니다. 그곳에서 아리오스와 아이린을 구매하면 문제는 간단해 집니다. 스토리가 좀 이상하지만…

Q14

저는 패밀리 게임인 **'화이널 환타지 3'**를 하고 있는 유저입니다. '기잘의 마을'을 찾느라 대륙을 다 돌아다녔습니다. '기잘의 야채'를 판매하는 곳이지요. 저는 지금 '사로니아 왕국'까지 게임을 진행했습니다만 매일밤 잠을 설칩니다. 꼭 가르쳐 주세요.

박지현/

A

게임이 최초로 시작되는 대륙으로 가서 배를 타고 섬 주변을 돌다보면 초코보가 많이 있는 곳을 발견할 수 있을 것입니다. 그곳에서 야채를 파는 곳으로 가면 '기잘의 야채'를 구매할 수 있을 것입니다.

* 게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 않되시는 분, 더이상 참을 수 없는분 연락주세요.
시간 : 매주 토요일오후 2시~6시
전화번호 : 714-7187
707-1448(삼성 수퍼알라딘보이 전용 문의)

스포키 퀴즈 응모요령

최근 인기 급상승에 있는 전화 응답 서비스 「스포키 : 700-7400」의 게임 관련 퀴즈를 만날수 있습니다. 퀴즈의 정답을 아시는 분은 퀴즈속에 들어있는 날짜와 정답을 관제엽서에 기재하신 후 아래의 주소로 보내주시면 정답자중 100명을 추첨해서 챔프점수 300점을 드리겠습니다.

주소 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프
스포키 퀴즈 담당자 앞

4토막 만화극장

오~잉! 내 이름이 실렸다.

네토막 만화극장은 흥행을 노리고 극장에서 상영하는 만화영화가 아닙니다. 애독자들의, 애독자들에 의한, 애독자들을 위한 코너입니다. 여러분의 정성 가득한 네토막 만화만이 실리는 페이지로서 항상 최고만을 추구합니다. 네토막 만화 전문가는 물론, 참신한 새내기들의 참여도 환영합니다.

자! 망설이지마세요! 기회는 도전하는 자에게만 주어진답니다.

이달의 최고 왔다 상

★쓸모있는 녀석

박진홍/

챔프점수 1,000점

영자의 알라뷰 상

★역시 조춘

챔프점수 900점

은 펜질이 상

★불있나?

이윤도/

챔프점수 800점

전성배/

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

♥네토막만화를 보내주세요♥

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8Cm, 세로45Cm, 박스 4칸(박스 간격 5mm) 규격으로 보내 주시면 됩니다.

보내실 곳 : 우편번호140—111 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞(전화문의는 02—702—3213)

챔프 만남의 광장

만남의 의미가 더욱 절실해지는 계절, 옷깃을 스쳐가는 외로움을 달래줄 누군가가 그립지 않으십니까? 마음을 열고 대화할 친구가 필요하십니까? 문득 어딘가로 엽서를 띄우고픈 충동을 느끼십니까? 그렇다면 주저하지 마세요! 태어날 때부터 이미 예정된 만남이라면 적극적으로 나서는 것이 바로 신세대가 아니겠느냐고 중매쟁이 춘리는 입에 거품물고 외칩니다!!

펜팔

손 정도(고등학교 1학년·16세)
●게임과 만화를 좋아하는 16세의 여자아이와 펜벗이 되고 싶어요! 특히 만화그리기를 좋아한다면 대환영입니다.
●연락처 : 대구시 수성구 범어 3동 1295번지 21−2

김 유석(?)
●게임챔프의 이돌컴 선생님과 펜팔을 하고 싶어요!
●이돌컴 선생님과 취미가 비슷합니다 (나도 미소녀게임이 아니면 하지 않는다)
●연락처 : 광주시 북구 매곡동 로반 2차 805호

류 명선(엑스포 왕자)
●엑스포에 관심이 있는 여자친구를 사귀고 싶어유!
●저는 약간 뚱뚱한 편인데 성격은 항상 명랑하고 진지하고 좋아하는 것이 있다면 취미는 농구, 좋아하는 음식은 통닭과 떡볶이에유~ 딴뜻은 없고 다만 펜팔을 많이 하면 문장력도 좋아진다고 해서 꼭 한번해 보고 싶구먼유~
●연락처 : 대전시 유성구 궁동 433−4

김 종철(게임맨·20세)
●게임 제작에 대해서 의견을 교환할 18세 정도의 남녀를 원합니다!
●한국 최고의 게임맨이라고 자부함!
●연락처 : PC통신의 champg로 MAIL주세요!

박 성훈(게임맨·?)
●게임에 대해 진지하게 연구합시다! (특히 두뇌회전이 자유로우신 분)
●연락처 : 엽서로 의견을 나누고 싶어요!
대구시 달서구 월성동 89 서한타운 103동 305호

박 상욱(중학교 1학년·14세)
●키 150㎝ 정도의 소녀랑 사귀고 싶고 게임을 잘하면 더욱 좋음!
●전 키가 155㎝밖에 안되걸랑요… 하지만 게임은 자신있어요!
●연락처 : 서울시 마포구 상수동 57−9호 동덕빌라 B동 1호

폰팔

춘리(쌈 잘하는 계집애·나이는 밝힐 수 없음)
●게임 일본어에 대해 궁금증을 갖고 있는 유저들의 전화를 받습니다! 특히 자~알 생긴 남자들이 전화해주길 기다립니다~
●연락처 : (02)702−3213
●월, 수, 금요일 오후 5시에서 6시 사이에 연락하셔!

김 영구(중학교 3학년·15세)
●액션 게임을 알고 싶어하는 소녀와 전화로 얘기하고 싶습니다! 게임에 대해 토론도 하고 가끔 만나고도 싶어요~
●연락처 : (02)934−2683
토요일 11−1시 사이에 전화해요

미팅

홍 성일(중학교 3학년·15세)
●저는 부산에 사는 학생인데요, 액션 게임이라면 꼴깍 넘어갈 정도로 좋아해요. 성검을 사랑하는 제나이 또래의 여자친구와 만나고 싶습니다.
●미팅 방식은 007식이 좋겠어요. 부산역 시계탑 앞에서 게임챔프를 들고 기다릴테니 제가 맘에 드시면 말을 걸어 주세요.
●1993년 11월 11일 11시 부산역 시계탑에서 기다릴께요!

※위의 내용으로 인하여 불미스러운 일이 생기는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

「챔프 만남의 광장」에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기 소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!
엽서 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116−2 지산빌딩 3층
「신세대 만남의 광장」 중매쟁이 춘리앞

♬서울에서 제주도를 가로지르는♪ 한강물 줄기따라 「게임챔프」엔 윗마을 서울사람 아랫말 부산사람♪ 한달마다 어우러져 장을 펼치네♬ 구경 한번 와보셔유~ 보기엔 그냥 애들 장터지만 있을 것은 다 있구유~ 없을 건 없구먼유~챔프마당♬ 팔구 사구 바꾸기도 하구유~ 알리고픈 사연을 전할 수도 있시유~

● 쌤쌤 마당 ●

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이 름
・네오지오+팩 2개	SFC+UFO+게임 20장	17 : 00~18 : 00	[illegible]	송용섭
・MD+MD-CD+CD1장+팩 2개+패드 2개	PC-DUO+CD4장+패드2개	18 : 00~20 : 00	[illegible]	유영하
・드래곤볼ZⅢ+화이널 환타지Ⅲ	드래곤볼Z외전 또는 랑펠로	18 : 00~21 : 00	[illegible]	권병수
・미니컴보이+팩 2개+2인용 연결케이블	FC+팩10개+RF단자	17 : 00~20 : 00	[illegible]	양승태
・SFC용 돗지탄평+캡틴쯔바사 3	SFC용 스화Ⅱ 터보	17 : 00~19 : 00	[illegible]	윤웅재
・MD용 골든액스2+오천원	샤이닝포스	19 : 00~21 : 00	[illegible]	이주식
・SFC+팩6개+참고잡지	네오지오+패드 2개+팩 2개	아무때나	[illegible]	조신길
・네오지오+스틱 1개+팩 1개	SFC+UFO6+디스켓 몇장	19 : 00~20 : 00	[illegible]	신영관
・FC팩 5개	FC팩 4개	목요일 오후	[illegible]	김성민
・SFC+스틱2개+팩 2개+2만원	PC-듀오R+CD 1장	19 : 00~22 : 00	[illegible]	서동익
・MD+조이패드 2개+스화Ⅱ 플러스	SFC+팩 1개	오후6시이후	[illegible]	원종현
・메가CD	PC듀오	밤12시이후	[illegible]	문종현
・MD용팩 베어너클+가부끼전 외 팩1개	미니컴보이+팩 1개	17 : 00~19 : 00	[illegible]	서동수
・MD+패드 2개+아랑전설+베어너클Ⅱ+슈퍼모나코GPⅡ+소닉Ⅱ+데저트 스트라이크	SFC+패드 2개+팩 1개	21 : 00~22 : 00	[illegible]	김성태

● 판매 마당 ●

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이 름
・MD+패드2개+RF단자+어댑터+팩 5개	13만원	19 : 00~22 : 00	[illegible]	장동희
・네오지오+팩 1개	30만원	17 : 00~22 : 00	[illegible]	이철우
・MD+MD-CD+팩 2개+CD 1장	23만원	09 : 00~20 : 00	[illegible]	김제헌
・MD용 팩 4개	10만원	17 : 00~21 : 00	[illegible]	양윤영
・FC용 팩 16개	8만원	17 : 00~18 : 00	[illegible]	주성욱
・SFC+팩 2개	14만원	오후8시이후	[illegible]	고용성
・MD+팩 4개+패드 2개+스틱 1개	13~14만원	19 : 00~21 : 00	[illegible]	정민하
・슈퍼마리오월드	1만원	17 : 00~24 : 00	[illegible]	정회두
・UFO PRO6+디스켓 70장+스화Ⅱ터보	30만원	19 : 00~23 : 00	[illegible]	한상우
・SFC+팩 4개	10만원	18 : 00~21 : 00	[illegible]	박제민
・MD+패드 2개+팩 4개	13만원	19 : 00~21 : 00	[illegible]	유승훈
・FC+팩 3개+패드 2개+게임지 7권	6만원	아무때나	[illegible]	지상현
・MD+패드 2개+팩 8개	19만원	17 : 00~19 : 00	[illegible]	이상익
・휴카드 3장+CD 3장	10만원	오후6시이후	[illegible]	윤홍섭
・SFC(신품)+패드 2개+팩 2개	18만원	17 : 00~19 : 00	[illegible]	김정환

● 구합니다 ! ●

받을물건	구매조건	연락시간	연락처	이 름
・PC엔진CD-ROM용소프트(로드스전기+스내처+마크로스Ⅱ+이스1, 2 사크1,2+천외마경Ⅱ)+VER. 1.000시스템카드	상호만족가격	평일오후 20 : 00~21 : 30	[illegible]	조용철
・PC-DUO용 게임CD	적정가격	17 : 00~23 : 00	[illegible]	이기연
・FC용 드래곤퀘스트Ⅳ+FC용 화이널환타지Ⅲ	각각 1만원씩	오후6시이후	[illegible]	배동화
・PCE듀오+주변기기+CD1장	21만원23만원	20 : 00~22 : 00	[illegible]	나성운
・PCE듀오+CD 2장	24만원	19 : 00~21 : 00	[illegible]	서대철
・유나(PC듀오용 CD)	3만원	17 : 00~19 : 30	[illegible]	이은호

● 알립니다 ! ●

알림내용	연락시간	연락처	이 름
게임챔프에서 IBM-PC게임 전문필자와 아케이드 게임 전문필자를 모집합니다 !	09 : 00~19 : 00	[illegible]	우종민

♣위 내용으로 인해 불미스러운 일이 일어나는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해 주시길 바랍니다.

♣챔프마당에 참여하실 분은 위의 내용 중 하나를 선택해서 똑같이 작성하신 후 엽서로 보내주세요. (단 ! 위 양식대로 보내 주시지 않은 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품과 가격이 맞지 않는 분은 참가하실 수가 없습니다)

보내실 곳 : 우편 번호 140-111 서울시 용산구 원효로 1가
116-2 지산빌딩 3층 챔프마당
담당자앞

이달의 베스트 캐릭터

애독자 여러분이 보내 주신 엽서에서 1,000여통을 집계, 인기 있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 사람에 한하지 않고 게임과 애니메이션에 등장하는 것이면 무엇이든 좋습니다. 자신이 지명한 캐릭터를 IBM용 그래픽으로 작성해 디스켓으로 보내주셔도 좋습니다. 잘된 그래픽을 선정하여 게재한후 챔프점수 500점씩 드립니다. (주의 : 소포 앞면에 반드시 「베스트 캐릭터 담당자앞」이라고 명기한후 PCX 화일로 보낼것) 〈11월 집계 총 1,135통〉

1위 손오공 (732통)

손오공의 지위는 확고부동하다. 지진이 일어나도 끄떡없을 정도다

2위 하오마루 (132통) NEW

갑자기 나타난 태풍의 눈 하오마루! 과연 그의 인기가 손오공을 앞지를 수 있을지? (택도 없지 싶다. 표차를 보면)

3위 사오토메 란마 (82통) ←

4위 핫도리 한조 (42통) ←

5위 손오반 (20통)

이제까지 평화 상태(?)를 유지해왔던 베스트 캐릭터 란에 일대 혁명이 일어났다. 바로 신인스타 하오마루의 2위 등극. 손오공과 함께 나란히 연속 6개월간 2위 독주를 계속해왔던 란마를 비정하게 아래로 밀어버리고 2위에 오른 하오마루. 연말 캐릭터 시상식에 얼마나 표를 끌어 모을 수 있을지 기대가 된다. (란마의 대기록은 처참히 깨져버렸군… 이제 다시는 오를 수 없을까?)

정성껏 기재된 응모 엽서중에 매월 2명을 추첨하여 챔프점수 1,000점과 스포키 팬시 손목시계를 각각 드립니다.

11월호 당첨자 발표

송선/ : 스포키 팬시 손목시계
김두현/ 챔프점수 1,000점

'93 인기캐릭터 시상식 기념 애독자 선물 대잔치

게임챔프에서는 1994년 1월호에 연말 캐릭터 시상식을 개최할 예정입니다. 시상식에서 어떤 캐릭터가 어떤 상을 수상할지 예상해서 엽서를 보내주시기 바랍니다.

보내시는 엽서의 뒷면에 대상, 금상, 은상, 동상, 남우주연상, 여우주연상, 무차별 주연상, 조연상의 예상 캐릭터를 써서 보내주십시오. 모든 항목을 정확하게 맞추신 두분께 슈퍼컴보이용 아랑전설 Ⅱ를 드리고 7가지 항목을 맞추신 한분께 패밀리 게임기를 드립니다. 복수일 경우는 추첨이며 반드시 연말 캐릭터 시상식 담당자 앞으로 보내주십시오. (10만점 타기 순위 맞추기도 병행해서 실시됩니다.)

이달의 명장면

본 컬럼에서는 게임, 만화 관련 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 게임이나 애니메이션의 마음에 드는 장면을 비디오 테이프에 녹화해서 '명장면 담당자' 앞으로 보내주시기 바랍니다. 비디오 테이프와 함께 명장면에 대한 평론도 같이 첨부해 주십시오. IBM을 소유하고 계신분은 그래픽으로 디스켓에 담아서 보내주셔도 좋습니다. 보내주신 비디오 테이프와 디스켓을 심사하여 1위 5,000점, 2위 3,000점, 3위 1,000점씩 각각 챔프 점수를 드립니다.(비디오 테이프는 화질이 좋지 못할 경우 심사 결과에 관계 없이 탈락됩니다. 디스켓으로 보내시는 경우는 반드시 PCX 화일로 보내주십시오)

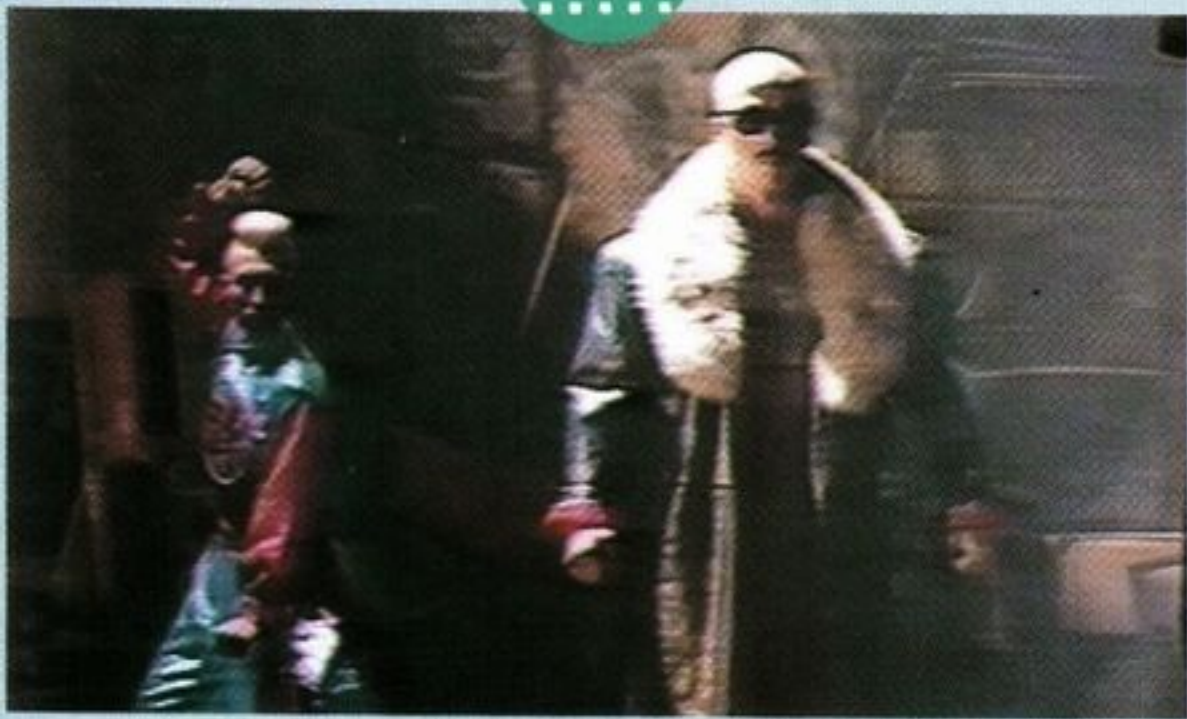
독자참여가 아쉽다

아랑전설 스페셜에 슈퍼갑환이 나온다는 소리를 듣고 본 컬럼의 담당자는 장면을 찍기 위해 밤을 새워가며 스페셜을 테스트했다. 18시간의 노력 끝에 찾아낸 슈퍼갑환, 그때의 그 희열이란… 독자 여러분들도 자신이 좋아하는 명장면을 만들어 볼 생각은 없는가?

이번달에 3위를 마크한 세라문만이 독자가 제공한 사진이며 비디오나 디스켓 같은 자료는 접수되지 않아 아쉬움을 남게한다. 부디 많은 성원을…

1위 슈퍼갑환(아랑전설 스페셜)

테리와 테리의 숙명적 대결. 그 뜨거운 결투의 무대에 갑자기 출현한 갑환. 그는 왜 곳곳의 스테이지에 출현해서 날아다니는 것일까? 게다가 자세도 이상하게 해가지고선… 오늘도 슈퍼갑환은 지구를 지키기 위해 이곳저곳을 순찰하고 있는지 모른다.

2위 미스터 빅 & 리(용호의 권)

「유리를 돌려줘!」

갈기갈기 찢어진 옷을 입고 지하실에 들어선 료. 그는 눈앞에 있는 강적 미스터 빅을 찬찬히 보았다.

「끈질긴 놈이군. 여기까지 올 줄은 몰랐는걸? 너같은 놈에겐 어울리는 상대를 붙여주지」

미스터 빅의 말이 끝나자 뒤에서 리가 자세를 취하며 다가왔다. 이것이 마지막 결투가 될 듯하다. 리를 단숨에 해치우고 미스터 빅을 타도해야 한다. 힘내라 료!

3위 미소녀 필살기 시리즈(세라문)

미소녀 전사 세라문중 세라 마즈히노 레이의 필살기와 세라머큐리 미즈노 아미의 필살기. 이것은 한 익명의 독자로부터 제공된 사진이다.

신작발매정보

「게임챔프」 독자 여러분!

챔프에는 진귀한 보석들로 가득합니다. 알라딘에 등장하는 도적들이 1년간 꾸준히 모은 보석들도 가득찼고 후크선장이 몰래 모은 해저보물도 있답니다. 그런데 "열려라 참깨" 한마디로 보석함이 열리는 것이 아닙니다. 진실을 추구하는 챔프맨들에게만 열리는 보석들입니다.

담당자를 선두로 우리는 이 진실들을 추구해야 할 임무를 지녔습니다. 그 뜨거운 열기가 식기전에 신작 발매정보를 참조하시고 빈곤한 우리들의 주머니를 위해 과감한 투자를 아끼지맙시다. 그리고 매체 광고에 등장하는 최진실과 챔프맨의 진실과 어떤 관계가 있는가를 다시한번 돌이켜보면서 챔프 창간행사에 대거 참여할 것을 다짐합시다.

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.

패밀리

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
同 11/5	록맨 6	캡콤	7,800엔
同 11/12	시공의 날개	G-어뮤즈먼트	미정
11/예정	RPG 인생게임	타카라	7,800엔
11/예정	배틀러쉬	비아이	2,800엔
同 12/1	칩과 딜	캡콤	미정
同 12/22	열혈 스트리트 농구	테크노스 저팬	6,500엔
12/예정	인디 존스	코코너츠 저팬	미정
	발 매 일 미 정		
	그로브비트	타이토	미정
	러브퀘스트	덕간 인터미디어	미정
	패미스타 94	남코	미정
	도태랑 전설 외전	허드슨	미정
	지크 레전드	J & YOU	7,800엔
	레드 옥토버	알트론	미정
	젤다의 전설 1	닌텐도	미정

사상최초인가 !

동시발매가 모처럼 쏟아진다. 발매연기야 어찌됐든 대량의 소프트를 동시발매한다는 것이 주목된다. 동시발매전 단속의 손길로 각 매장의 숨바꼭질이 계속되었는데 이제 떳떳한 판매가 가능하게 된 것이다. 어디한번 매장으로 나가볼까나 !

슈퍼컴보이

＊ GB는 미니 컴보이를 뜻함

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
同 11/19	솔스테스 2	EPIC. 소니레코드	9,500엔
同 11/26	아랑전설 2	타카라	9,980엔
11/26	데저트 화이어	세타	9,800엔
同 11/26	바스타드	코브라 팀	미정
同 11/26	알라딘	캡콤	9,000엔
同 11/26	T.M.N.T	코나미	미정
11/26	슈퍼 HQ	타이토	8,900엔
同 11/27	마신전설 조크	매니 퍽	미정
同 11/27	가이아 환상기	에닉스	9,800엔
同 11/중순	이스 4	톤킨하우스	미정
11/중순	화이어 엠블렘	닌텐도	9,800엔
同 11/하순	고교사카 전국제패의 꿈	토카이	미정
11/예정	마더 2	닌텐도	미정
11/예정	런세이버	호리전기	미정
12/3	슈퍼 구국 하키리스 스타디움	타이토	미정
同 12/3	NBA 농구 '94	E.A 빅터	미정
同 12/3	야마네꼬 봅지의 대모험	팩인 비디오	9,800엔
同 12/3	T.M.N.T 뮤턴트워리워즈	코나미	9,800엔
同 12/10	트윈비 레인보우벨의~	코나미	미정
12/10	쿨 스폿	버진게임	8,900엔
同 12/10	고에몽 2	코나미	미정
12/10	가부끼 록스	아트라스	미정
同 12/10	프로야구 간바리그 '94	에픽 소니	미정
同 12/10	가이아세이버	반프레스토	미정
同 12/10	로맨싱 사가 2	스퀘어	9,900엔
同 12/17	열혈 베이스볼 이야기	테크노스 저팬	미정
同 12/17	슈퍼 R-TYPE 3	아이렘	미정
同 12/17	드래곤볼Z 초무투전 2	반다이	미정
同 12/17	록맨 X	캡콤	미정
同 12/17	모탈컴뱃	어크레임 저팬	9,800엔
同 12/17	북두의 권 7	쇼에이 시스템	9,700엔
同 12/17	알케스트	스퀘어	8,800엔
12/17	도라에몽 2	이매지니아	8,000엔
12/17	빙 빙 빙고	KSS	8,900엔
同 12/18	드래곤 퀘스트 1.2	에닉스	미정
同 12/22	유유백서	남코	미정
同 12/22	타이니툰의 모험(GB)	코나미	미정
同 12/22	언더 커버캅스	아이렘	미정
同 12/24	검용전설 야이바	반프레스토	미정
同 12/24	몬스터 메이커 3	소프엘	미정
同 12/중순	러싱비트 수라	자레코	9,700엔
同 12/예정	폴리 스트라이커	헥트	8,800엔
12/예정	톱레이서 2	겜코	
12/예정	사이보그 009	베크	8,800엔
同 12/예정	알마지로 외전(GB)	아이.지.에스	미정
12/예정	레밍스 2	선소프트	9,600엔
同 12/예정	SD 비룡의 권	컬처브레인	9,800엔
	94년 발매		
同	마이트 & 매직 3	G.어뮤즈먼트	미정
同	마신전생	아트라스	미정
同	화이팅 워즈	컬처브레인	미정
同	열혈 발리볼	팩인 비디오	미정
	솔 & 소드	잠스	미정
同	아이 오브 더 비홀더	캡콤	미정
同	화이팅워즈	컬처브레인	미정
同	마스타 오브 몬스터즈	캡콤	미정
	슈퍼 하키 94	요네자와	미정
	발 매 일 미 정		
	마더 2 기그의 역습	닌텐도	미정
同	마스터 오브 몬스터즈	캡콤	미정
	강철주먹 아톰	잠스	미정
	SD 건담 X 2	유타카 반다이	미정
	울티마 7	포니 캐니온	미정
	드래곤 퀘스트 6	에닉스	미정
	테트리스 무투외전	비비에스	미정
	SFC 원인	허드슨	미정

기대의 명작들이 속속 동시발매 !

챔프에서도 속편으로 소개해 드린 명작들의 동시발매 날짜가 정해졌다. 특히 신기술이 등장하고 무투회모드가 탄생된 초무투전 2의 동시발매는 초무투전 1 이후 새로운 바람을 일으킬 것을 예상한다. "역시 슈퍼컴보이야" 라는 탄성이 챔프에도 울리는 듯 하다.

수퍼 알라딘보이

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
11/5	파티퀴즈 메가 Q	세가	6,800엔
11/12	알라딘	세가	7,800엔
11/19	B.O.B	EA 빅터	8,900엔
11/26	테크모 슈퍼볼	테크모	8,900엔
同 11/26	T.M.N.T	코나미	8,800엔
11/하순	다이너브러더스 2	CSK 종합연구소	8,800엔
11/예정	MIG-29	텐겐	7,800엔
12/3	마천의 창멸	강담사총연	미정
12/17	오삼포삼	텐겐	8,800엔
12/17	정글 스트라이커	EA 빅터	8,900엔
同 12/24	쿨스폿	버진게임	8,000엔
12/예정	유유백서 외전	세가	미정
12/예정	타임도미네이터	빅 동해	7,800엔
12/예정	배틀매니아	빅 동해	7,800엔
12/예정	소닉 스핀볼	세가	6,800엔
12/예정	뱀파이어 킬러	코나미	7,800엔
同 12/예정	환타시스타 4	세가	8,800엔
12/예정	드래곤즈 리벤지	텐겐	7,800엔
12/예정	미스터 X(가칭)	삼성전자	미정
12/예정	프린세스파이터	삼성전자	미정
	94년 1월 발매예정		
	데이비스 컵	텐겐	미정
	제네랄 카오스	EA 빅터	미정
	NFL '94	EA 빅터	미정
	발매일 미정		
同	몬스타 월드 4	세가	미정
	레이스 드라이빙	텐겐	미정
	피트 화이터 2	텐겐	미정
	써징오라	세가	미정
	이스 4	세가.팔콤	미정
	소닉 더 헤지혹 3	세가	미정
	V.R(버철레이싱)	세가	미정
	샤이닝 로그	세가	미정
	데빌버스터	심스	미정
	베어너클 3	세가	미정
	침묵의 함대	세가	미정
	메탈펑크	빅터 음악산업	미정
	랑그릿사 2	메사이야	미정
	로도스섬 전기	세가	미정
	에이리언 3	빅 동해	미정
	CD-알라딘보이		
11/12	다크위저드	세가	6,800엔
11/26	아이 오브 더 비홀더	포니 캐니온	7,800엔
11/26	제3차 세계대전	마이크로 네트	7,800엔
11/26	알샤크	볼리돌	8,800엔
11/26	마이크 앤드 매직 3	CSK종합연구소	8,800엔
11/26	나이트 트랩	세가	8,800엔
12/17	전국전승	사미	미정
12/예정	F1 서커스 CD	일본물산	8,800엔
12/예정	포플메일	세가, 팔콤	미정
12/예정	몽견관 이야기	세가	7,800엔
12/예정	진.여신전쟁	심스	7,800엔
	발 매 일 미 정		
	듄	버진게임	7,800엔
	윙 코맨더	세가	미정
	로도스섬 전기	세가	미정
	던전마스터 2	빅터 엔터프라이즈	미정
	하이파 로드 모나크	세가, 팔콤	미정
	우루세이 야쯔라	게임아트	미정
	슈퍼대전략 SCD	세가, 팔콤	미정
	사이보그 009	라이오트	미정
	배틀 환타지	마이크로네트	미정
	배트맨 리턴즈	세가	미정
	이스 4	세가, 팔콤	미정

＊동시발매, 활성화의 길을 멀기만 한데…

한때는 아성을 지키던 수퍼 알라딘보이였었는데 서드파티의 제작열의 주춤과 동시발매의 부진으로 이번달은 선두의 대열에 끼기는 어려울 듯. 「소닉」과 「스화 2 플러스」의 명성을 언제 다시 찾을 것인가. 이렇다할 명게임이 등장하기 전에는 그 명성을 되찾기는 어려울 것이라는 게임계의 여론이 높다. 특히 RPG와 시뮬레이션의 고갈은 고난이도 게임을 추구하는 유저의 외면을 재촉이는 하나의 이유라 할 수 있다. 상황이 어려울수록 시급한 것은 국내 개발게임이라고나 할까.

PC엔진

＊HU는 휴카드를 뜻함

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
11/19	루인	빅터 엔터테이먼트	8,800엔
11/26	훼이스볼	리버힐 소프트	7,200엔
11/26	몬스터 메이커	NEC 애비뉴	7,800엔
11/중순	인페리얼 포스	슐드웸	7,800엔
11/중순	PC코코론	슐드웸	7,800엔
11/중순	소드 마스터	라이트 스탭	미정
11/예정	진.여신전쟁	아트라스	8,800엔
11/예정	격투제왕 전설 알가노스	인텍	미정
12/9	신장의 야망.전국편	코에이	미정
12/10	봄버맨 94	허드슨	6,800엔
12/17	머셜챔피언	코나미	7,800엔
12/22	이스 4	허드슨	7,800엔
12/예정	샤크 3	일본 텔레넷	미정
12/중순	이하인전 개왕	일본물산	7,900엔
12/예정	슈퍼 다라이어스 포스 2	NEC 애비뉴	미정
12/예정	스트레이로드	아이.지.에스	7,900엔
12/예정	아랑전선 2	허드슨	6,000엔
12/예정	여신천국	NEC 홈일렉트로닉	미정
	발 매 일 비 정		
	스페이스 환타지존	NEC 애비뉴	미정
	고지라 폭투열전	동보	8,800엔
	사이렌트 메비우스	각천 미디어	미정
	다운타운 열혈물어	나그자드	미정
	치키치키 보이스	NEC 애비뉴	미정
	천지를 먹다	NEC 애비뉴	미정
	용호의 권	허드슨	6,000엔
	레인보우 아이랜드	NEC 애비뉴	7,600엔
	바람의 전설 제너두	일본팔콤	미정
	스트라이더 비룡	NEC 애비뉴	미정
	로도스섬 전기 2	허드슨	미정
	몬스터 메이커	NEC 애비뉴	미정
	코즈믹 환타지 4	레이저 소프트	미정
	아와라 2	소픽스	미정
	위저드리 1-2	나그자드	미정

PC엔진 세계에 격투게임 활성화 어디까지…

흔히 아케이드와 슈퍼컴보이로만 느낄 수 있었던 격투 게임이 드디어 PC엔진에 이식되었다. 기술제휴 발표가 있은지 불과 1개월만에 그 전모가 드러난 것이다. 용호의 권, 아랑전설 2, 월드히어로즈가 그 작열하는 필살기를 보여주게 되었다. 격투게임의 이식은 어디까지가 한계로 나타날까 게임계의 이목이 집중된다.

월간 게임챔프

1993. 12

통권13호

발행겸 편집인/서인석
편집장/조 신
취재차장/강준완
취재/김종철, 송동석, 이상엽, 이우진, 우종민
통신원/조성행(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)
미술차장/윤종애
미술/김수경 대리, 이은실
광고미술/이재현대리
영업차장/고기원
영업/최종현
광고대리/이형원
광고/이성환
관리.기획/손대현, 성은숙, 이미자
한길수, 전부이, 이준혁

발행/(주)제우미디어
우140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
FAX : 702-3215
인쇄/(주)학원 프로세스
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원

정기구독 신청안내/정기구독이 유리

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급받으며 푸짐한 혜택을 받으실수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤 퀘스트 V, RPG 환상사전, '93슈퍼 컴보이「올게임 카탈로그」, 성검전설2 공략집, 드래곤볼 Z 외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가)중 원하는 책1부 무료 증정
특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인
특전3 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여
특전4 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

·은행온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 50,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

·은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

·우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

·입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2「정기구독 담당자」앞

■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입 을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

■전국 총판점

원하는 책을 구입하고자 할때는 살고있는 지역의 총판점으로 전화 주십시요. 집근처 서점을 안내해 드립니다.

■서울지역·종로한일 737-3491·영등포광신사 688-2614·동대문지산 245-3686·강남 영동사 554-3784·서초동아일보 534-4280·강동도서 471-2044·신진도서 466-3395·영우사 816-1788·구로대명사 802-7199·강서중앙일보 644-3230·도봉샘터사 984-3900·수송사 272-0803·송파강화사 416-5101·명언사 713-2177·은평서대문센터 337-7833 **■경기도지역**·인천영풍사 032-884-0801·인천중앙도서 032-527-9350·부천하나 032-663-6467·성남한성도서 0342-758-4229·안양성심사 0343-85-2984·수원대교서적 0331-253-6350·의정부회룡도서 0351-876-6304·평택대한도서 0333-656-5001·안산문일서적 0345-82-2572 **■부산지역**·김해지성사 051-466-6286·부산특판 051-626-6501·부산현대사 051-467-8011·부산(서구)전홍 051-466-9386·부산(남구)조선 051-756-2727·부산(북구)화목 051-866-0850 **■경북지역**·구미청운서점 0546-461-7824·포항예지서점 0562-73-4870·경주동아서적 0561-2-4108·김천꽃동산 434-5897·영주대한 32-8597·안동종로 53-7575·점촌동명 555-3547·상주제일 535-2377·대구(동구)영남도서 053-423-9193·대구(서구)해운도서 053-421-8958 **■경남지역**·충무동아일보 0557-43-5785·울산중앙일보 0522-73-7220·마산대영사 0551-44-7428·진주샘터 0591-55-3991 **■충북지역**·제천경북 2-3816·청주샘터서적 0431-55-0264·충무문학사 847-2819 **■충남지역**·논산 보문서점 0461-2-2793·대전청림사 042-632-6799·천안화성서적 0417-551-3073 **■강원지역**·춘천경북서점 0361-241-2015·원주남부서적 0371-44-1317·강릉영동서적 0391-645-3361·속초동아 32-1555·삼척영동사 72-4959
■전남지역·여수대양서점 0662-62-2111·순천일광서점 0661-52-4414·광주(서구)호남서적 062-228-1888·전북지역전주세림 0652-82-9884·이리대통서적 0653-52-3334 **■제주도**·제주광장서점 064-33-7030

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

1993년 11월 5일 발행, 월간게임챔프 통권 제13호 1992년 12월 5일 등록 라-5780 서울 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층

쪼-오-옥! 쪽! 이렇게 맛있을 수가…

비타민D
칼슘강화

♬ 뼈가 단단! 칼슘이 듬뿍!
몸을 튼튼하게 비타민 D까지♪

소리까지 맛있는
초코렛드링크-쵸키

쵸키를 보면 저는 흥분하고 말아요.
쪼~옥~쪽! 소리까지 맛있거든요.
칼슘과 비타민D까지 들어있는,
초코렛 드링크는 정말 처음이예요.

구 분	1일 권장량	쵸키 함유량
칼 슘	600mg	220mg
비타민D	400IU	80IU

*성장기 어린이에게 꼭필요한 칼슘과 비타민D가 듬뿍 들어있습니다.

자매품

커피의 낭만주의
전통 레귤라 커피—낭뜨

*유통기한 확인으로 가족건강 나라건강